



TUGAS AKHIR - DV4801

PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TENTANG KEHIDUPAN NABI KHIDIR

Taufiq Aji Permana
0831144000087

Dosen Pembimbing
R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2019**



TUGAS AKHIR - DV4801

PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TENTANG KEHIDUPAN NABI KHIDIR

Taufiq Aji Permana

NRP. 08311440000087

Dosen Pembimbing

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds

NIP. 19761209 200312 1 001

Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2019



FINAL PROJECT - DV4801

DESIGN OF AN ANIMATED SERIES ABOUT THE LIFE OF PROPHET KHIDR

Taufiq Aji Permana

NRP. 08311440000087

Lecturer

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds

NIP. 19761209 200312 1 001

Industrial Design Programme – Visual Communication Design

Faculty of Architecture Design and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2019

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TENTANG
KEHIDUPAN NABI KHIDIR**

TUGAS AKHIR (DV4801)

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Taufiq Aji Permana

NRP. 08311440000087

Surabaya, 25 Juli 2019

Periode Wisuda 120 (September 2019)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Ellya Zulailkha, S.T., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



R. Eka Rizkiantono S.Sn., M.Ds.

NIP. 19761209 200312 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya,

Nama Mahasiswa : Taufiq Aji Permana

NRP : 08311440000087

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat
dengan judul **“PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TENTANG
KEHIDUPAN NABI KHIDIR”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan tugas akhir dalam penelitian tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 25 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



(TAUFIQ AJI PERMANA)

PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TENTANG KEHIDUPAN NABI KHIDIR

Taufiq Aji Permana

0831144000087

Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Email: ifnarta@gmail.com

ABSTRAK

Nabi Khidir ialah seorang nabi pada masa lampau yang diyakini memiliki umur panjang. Nabi Khidir bukanlah seorang rasul, sehingga ia tidak termasuk dalam 25 nabi dan rasul. Khidir merupakan guru dari Nabi Musa, dan kisah ini tercantum dalam Al-Quran surat Al-Kahfi ayat 65-82. Selain kisahnya yang menjadi guru Nabi Musa, tidak ada lagi cerita yang jelas mengenai kehidupan Nabi Khidir. Asal-usul kelahirannya, bagaimana ia mendapatkan umur panjang, dan kisah-kisah yang lainnya, masih menjadi misteri. Para ulama telah banyak yang memberikan tafsir berbeda-beda tentang kehidupan Nabi Khidir, namun kebenarannya tidak dapat dipastikan. Hal inilah yang menimbulkan kontroversi di kalangan masyarakat mengenai Nabi Khidir. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menayangkan sebuah media yang mengupas kisah-kisah kehidupan Nabi Khidir yang misterius tersebut, dan mengomunikasikannya ke masyarakat umum.

Penelitian ini menggunakan metode perancangan studi literatur terhadap tafsir-tafsir yang sudah ada, kemudian dilakukan wawancara dengan ahli film tentang bagaimana mengomunikasikan hal tersebut dalam sebuah film, sehingga menjadi film yang menarik, tidak terlalu berat, dan disukai oleh penonton. Untuk mengetahui bagaimana film yang baik tersebut, perlu juga adanya studi kompetitor dan komparator, sehingga dapat mengetahui apa saja film sejenis yang telah sukses dalam menangkap perhatian penonton.

Hasil akhir dari perancangan ini ialah serial animasi tentang Nabi Khidir dengan konsep “Adaptasi Hadits agar Mudah Dipahami”. Diharapkan serial animasi ini dapat mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai kisah-kisah Khidir kepada masyarakat umum terutama generasi muda usia 15-18 tahun.

Kata kunci: *kehidupan, khidir, misteri, mukjizat, serial animasi*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DESIGN OF AN ANIMATED SERIES ABOUT THE LIFE OF PROPHET KHIDR

Taufiq Aji Permana

0831144000087

Study Program Product Design – Visual Communication Design,
Faculty of Architecture Design and Planning, Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Email: ifnarta@gmail.com

ABSTRACT

The Prophet Khidr was a prophet of the past who's believed to have an eternal life. The Prophet Khidr wasn't an apostle, for he is not included in the 25 prophets and apostles. Khidr is Prophet Moses' teacher, as listed in Al-Quran letter Al-Kahf verse 65-82. Other than his story as the teacher of Prophet Moses, there are no clear story about the life of Prophet Khidr. The origins of his birth, how he gains his eternal life, and many other stories, all surrounded in mysteries. Theologist have given many different interpretations about the life of Khidr, but can not be assuredly guaranteed. This is what caused controversy among people about Prophet Khidr. The purpose of this research is to display a media that explores the stories of life of the mysterious Prophet Khidr, and communicate it to the general public.

This research uses literature study method to the existing interpretations, then interviewed with the film expert about how to communicate it in a film, so it becomes an interesting film, not so heavy, and liked by the audience. Comparative studies are also being done, so we could know what kind of films which successfully reaching the attention of audience.

The final result of this design is the animated series about Prophet Khidr with the concept of "Easily Understandable Hadith Adaptation". It is expected that this animated series can introduce and provide understanding about the life of the Prophet Khidr to the wider community especially those around 15-18 years old.

Keywords: *animation series, khidr, mystery, origin, wonder*

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Serial Animasi tentang Kehidupan Nabi Khidir”.

Kelancaran dan keberhasilan penulis tidak lepas dari dukungan serta bantuan banyak pihak yang membantu penulis selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua Wahyu Siswanto dan Fennizar Wulandari Siwi atas dukungan moral, doa, dan kebutuhan finansial
2. R. Eka Rizkiantono S.Sn., M.Ds selaku pembimbing yang selalu memberikan panduan dalam proses mengerjakan tugas akhir dan para dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran
3. Nisrina L. H. yang selalu menemani dan memberikan dukungan, Imad Aqil, Ade Nobil, M. Rofiqi, Shanditya, serta teman-teman lainnya yang sukarela membantu pengerjaan tugas akhir ini
4. Rekan-rekan dari diklat BDI Denpasar di Mocca Animation serta mentor Liling Sampurna yang telah memberikan ilmu berharga seputar animasi
5. Penghuni kontrakan Cinta Abed yang selalu terbuka sebagai tempat istirahat dan berkeluh kesah
6. Seluruh rekan yang terlibat dalam proses pembuatan serial animasi Khidir

Demikian laporan tugas akhir ini disusun dengan harapan dapat bermanfaat bagi penulis serta pembaca. Penulis sangat terbuka dalam menerima kritik dan saran yang dapat menyempurnakan isi dari laporan ini.

Surabaya, 25 Juli 2019

Penulis

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM DAN TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Perumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
1.7. Ruang Lingkup	6
1.8. Metode Penelitian.....	7
1.9. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Sumber Konten.....	11
2.1.1. Nabi Khidir	11
2.1.2. Kisah Perjalanan Nabi Musa dan Nabi Khidir.....	11
2.2. Landasan Teori Film	14
2.2.1. Pengertian Film Animasi	15
2.2.2. Sejarah Film Animasi.....	15
2.2.3. Sejarah Film Animasi di Indonesia	17
2.2.4. Jenis Film Animasi.....	19
2.2.5. Prinsip Dasar Animasi	21
2.2.6. Proses Pembuatan Film Animasi	23
2.3. Kajian Unsur Sinematografi.....	26
2.3.1. Jenis Pengambilan Gambar	27

2.3.2. Jenis Pergerakan Kamera.....	28
2.4. Teori Komunikasi Visual.....	30
2.4.1. Gaya Gambar.....	31
2.4.2. Warna.....	33
2.4.3. <i>Color Grading</i>	34
2.4.4. Desain Karakter	36
2.5. Penulisan Cerita	37
2.6. Pemahaman Suara.....	38
2.6.1. Anatomi Suara	39
2.6.2. Suara dalam Film.....	39
1. Percakapan	40
2. Musik.....	40
3. Efek Suara	41
2.7. Monetisasi Youtube	42
2.8. Studi Media yang Sudah Ada	43
2.8.1. Studi Eksisting.....	43
1. Kisah Nabi Musa Belajar pada Nabi Khidir.....	43
2. Pertemuan Nabi Musa AS dengan Nabi Khidir AS	45
2.8.2. Studi Komparator	47
1. <i>The Prince of Egypt</i>	47
2. <i>The Message</i>	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1. Metode Penelitian	51
3.1.1. Tahapan Penelitian	51
3.1.2. Kerangka Penelitian.....	51
3.2. Target Audiens.....	52
3.2.1. Demografis	52
3.2.2. Psikografis	53
3.3. <i>Stakeholder</i>	53
3.4. Protokol Riset	54
3.4.1. Studi Literatur.....	54
3.4.2. Ceramah Agama	55
3.4.3. Studi Artefak	55
3.4.4. Survei.....	55

3.4.5. Wawancara.....	56
3.4.6. Studi Eksisting dan Komparator	56
3.4.7. <i>Post-Test</i>	56
3.5. Pengambilan Keputusan.....	56
BAB IV TEMUAN DATA DAN ANALISIS	57
4.1. Analisis Data	57
4.1.1. Studi Literatur	57
1. Nama Asli Khidir.....	58
2. Julukan ‘Khidir’	59
3. Kenabian Khidir.....	59
4. Umur Panjang Khidir.....	59
5. Kisah-Kisah Seputar Khidir.....	61
4.1.2. Ceramah Agama.....	62
1. Ustaz Firanda Andirja, MA.	62
2. Ustaz Adi Hidayat, Lc, MA.	63
4.1.3. Studi Artefak	63
1. Desa Khidir	64
2. Desain Arsitektur	64
3. Busana Masyarakat	65
4.1.4. Wawancara.....	66
1. Kelebihan Animasi Sebagai Sebuah Media.....	66
2. Adaptasi Kisah Khidir dalam Film	67
3. Keputusan Subjektif Sutradara dalam Film	67
4.1.5. Survei dan Ulasan tentang Serial Animasi Khidir	68
4.1.6. <i>Post-Test</i> Serial Animasi Khidir	69
4.2. Kriteria Desain	70
4.2.1. Struktur Cerita.....	70
1. Judul Film	70
2. Alur Cerita	71
3. Isi Cerita dan Pembabakan	71
3. Struktur Cerita.....	78
4. Kronologi Cerita	79
4.2.2. Gaya Gambar	79
4.2.3. Desain Karakter.....	80

4.2.4. Desain Lingkungan.....	82
4.2.5. Gaya Animasi	83
4.2.6. Corak Warna.....	83
4.2.7. Luaran Animasi	84
BAB V KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	85
5.1. Konsep Dasar Perancangan	85
5.2. Gaya Gambar dan Animasi.....	88
5.3. Judul Animasi	90
5.4. Kisah Singkat.....	92
5.5. Skrip Cerita (<i>Screenplay</i>)	93
5.6. <i>Storyboard</i>	94
5.7. Desain Karakter	102
5.8. Desain Lingkungan.....	108
5.9. Musik dan Efek Suara.....	108
5.10. Efek dan <i>Color Grading</i>	109
5.11. Bahasa Percakapan	110
5.12. Hasil Akhir Animasi.....	110
5.13. Peranti Lunak	111
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	113
6.1. Kesimpulan.....	113
6.2. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN	117
BIOGRAFI PENULIS.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse sebagai salah satu animasi pertama di dunia	16
Gambar 2.2. Pembuatan <i>Kubo and the Two Strings</i> sebagai animasi <i>stopmotion</i>	19
Gambar 2.3. Prinsip dasar animasi	23
Gambar 2.4. Jenis pergerakan kamera.....	29
Gambar 2.5. Secara urut: realisme; semirealisme; dekoratif; karikatur; kartun...	31
Gambar 2.6. Contoh color grading	35
Gambar 2.7. Tahap <i>storytelling</i>	35
Gambar 2.8. Salah satu adegan Kisah Nabi Musa Belajar pada Nabi Khidir	43
Gambar 2.9. Cuplikan adegan Pertemuan Nabi Musa dan Nabi Khidir AS	45
Gambar 2.9. Adegan dalam <i>The Prince of Egypt</i>	47
Gambar 2.10. Adegan dalam <i>The Message</i>	47
Gambar 4.1. Sumber data studi literatur.....	57
Gambar 4.2. Ustaz Firanda Andirja, MA. dalam ceramah Musa dan Khidir.....	62
Gambar 4.3. Ustaz Adi Hidayat, Lc, MA. dalam ceramah Nabi Khidir	63
Gambar 4.4. Desa Nabi Khidir saat ini (kiri) dan pohon tongkat Musa (kanan)..	64
Gambar 4.5. Contoh referensi arsitektur	64
Gambar 4.6. Contoh busana yang menjadi referensi.....	65
Gambar 4.7. Yogi Ishabib dan Taufiq Aji Permana	66
Gambar 4.8. Santri Pondok Pesantren Elkisi menonton animasi Khidir.....	66
Gambar 4.9. Alur cerita secara kronologis	79
Gambar 4.10. Contoh referensi gaya gambar	79
Gambar 4.11. Referensi perawakan Khidir	80
Gambar 4.12. Referensi penggambaran budak.....	81
Gambar 4.13. Referensi penggambaran saudagar	81
Gambar 4.14. Referensi kota dan pasar pada episode “Dia adalah Khidir”	82
Gambar 4.15. Contoh referensi gaya visual animasi	83
Gambar 4.16. Corak warna animasi	83
Gambar 5.1. Sketsa kasar untuk karakter-karakter dalam serial Khidir.....	89
Gambar 5.2. Konsep awal untuk karakter-karakter dalam serial Khidir	89
Gambar 5.3. Konsep awal untuk desain latar dalam serial Khidir	89

Gambar 5.4. Sketsa alternatif gaya gambar	89
Gambar 5.5. Jumlah gambar yang dibutuhkan dalam animasi satu detik.....	89
Gambar 5.6. Tipografi judul animasi Khidir untuk latar terang dan gelap.....	90
Gambar 5.7. Penampakan judul di episode satu animasi Khidir	91
Gambar 5.8. Cuplikan <i>storyboard</i> dalam episode "Dia adalah Khidir"	101
Gambar 5.9. Desain akhir Khidir pada episode "Dia adalah Khidir"	102
Gambar 5.10. Desain akhir Budak pada episode “Dia adalah Khidir”	103
Gambar 5.11. Desain akhir Saudagar pada episode “Dia adalah Khidir”.....	104
Gambar 5.12. Desain akhir Zahir pada episode "Dia adalah Khidir"	102
Gambar 5.13. Desain akhir istri dan anak pada episode “Dia adalah Khidir”...	103
Gambar 5.14. Desain akhir Hussein dan Taamir episode “Dia adalah Khidir”.	104
Gambar 5.15. Desain akhir tempat penting pada episode “Dia adalah Khidir”.	108
Gambar 5.16. Contoh sebelum dan sesudah proses efek dan <i>color grading</i>	109
Gambar 5.17. Tangkapan layar serial animasi Khidir	109
Gambar 5.18. Program Adobe yang digunakan.....	111

DAFTAR DIAGRAM DAN TABEL

Diagram 1.1. Hasil survei pengetahuan masyarakat mengenai Nabi Khidir	2
Diagram 1.2. Hasil survei pengetahuan masyarakat mengenai Nabi Khidir	3
Diagram 3.1. Tahapan penelitian animasi Khidir	51
Diagram 3.2. Kerangka penelitian animasi Khidir	52
Tabel 4.1. Kerangka penelitian animasi Khidir	71
Tabel 4.2. Kerangka penelitian animasi Khidir	78

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah adalah rekam jejak pengalaman kelompok manusia. Pendidikan sejarah tentunya sangatlah penting dalam kehidupan masyarakat. Ini merupakan hal yang krusial dalam mengenang peristiwa penting yang pernah terjadi. Dengan belajar sejarah, manusia dapat mengambil pelajaran dari para pendahulu.

Dalam kajian Islam, terdapat kisah tentang 25 Nabi dan Rasul, mulai dari kisah Nabi Adam AS, hingga nabi terakhir yaitu Nabi Muhammad AS. Namun, perlu diketahui bahwa nabi di dunia tidak hanya berjumlah 25 orang saja, melainkan masih banyak lagi nabi yang bukan merupakan rasul, contohnya seperti Nabi Syith, Nabi Yusha, dan Nabi Khidir.

Banyak di antara masyarakat yang tidak mengetahui tentang Nabi Khidir, terutama generasi muda. Nabi Khidir adalah seorang nabi yang diyakini memiliki umur paling panjang dan masih hidup hingga kini. Ia merupakan seorang nabi yang tidak termasuk dalam 25 rasul, yang artinya ia mendapat wahyu dari Allah tidak untuk disampaikan kepada kaumnya, melainkan untuk disimpannya seorang diri. Kisahnya yang paling terkenal yang tercantum dalam Al-Quran yaitu cerita antara Nabi Musa dan Nabi Khidir. Dikisahkan pada saat Nabi Musa berguru pada Nabi Khidir, Nabi Khidir memberikan syarat untuk tidak memprotes apa pun yang ia lakukan. Di kala perjalanan, Nabi Khidir membocorkan perahu milik penduduk, membunuh seorang pemuda, dan memperbaiki sebuah rumah yang reyot. Musa selalu bertanya-tanya tiap Khidir melakukan hal yang tidak ia pahami tersebut, yang akhirnya membuatnya melanggar kesepakatan awal untuk tidak memprotes Khidir dalam hal apa pun. Khidir pun menjelaskan alasannya melakukan hal-hal tersebut, lalu pergi meninggalkan Musa. Semenjak saat itu mereka tidak pernah bertemu lagi.

Kisah Nabi Khidir dan Musa di atas tercantum dalam Al-Quran pada surat Al-Kahfi ayat 65-82. Selibhnya, tidak ada lagi penjelasan mengenai sosok nabi yang mulia ini. Dari manakah asal-usulnya, apakah benar ia memiliki umur yang panjang, tidak tercantum dalam Al-Quran, sehingga menyebabkan banyak perdebatan di antara para ulama soal ini.

Kisah tentang Nabi Khidir ini telah sering dikemas melalui beberapa media, terutama buku. Dalam media buku, penceritaan Nabi Khidir dibuat melalui adanya berbagai pendapat para ulama mengenai Nabi Khidir, sehingga memberikan tafsir yang berbeda-beda. Hingga kini, misteri tentang kehidupan Nabi Khidir selain pertemuannya dengan Nabi Musa hanya dapat ditarik dari tafsir-tafsir ulama tersebut, sehingga menimbulkan cerita yang simpang siur. Gaya penulisan yang tertera di kebanyakan buku cukup formal dengan istilah-istilah Islam yang mungkin banyak yang tidak dikenal masyarakat awam, sehingga cukup sulit untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat.

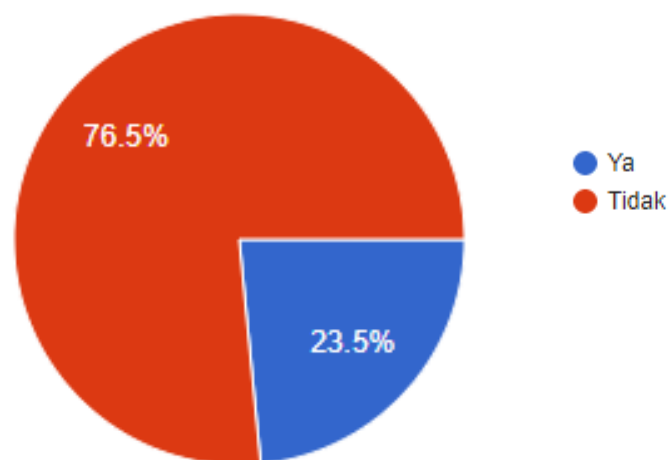


Diagram 1.1. Hasil survei pengetahuan masyarakat mengenai Nabi Khidir
(Sumber: *Aji Permana, Taufiq 2019*)

Berdasarkan survei singkat yang dilakukan penulis terhadap 115 responden berusia 15-18 tahun, semua masyarakat mengetahui kisah tentang 25 Nabi dan Rasul, namun, lebih dari 75% tidak mengetahui bahwa terdapat nabi lain selain 25 tersebut. Hanya 23,5% yang mengetahui soal Nabi Khidir, meskipun kisahnya tercantum dalam Al-Qur'an.

Survei ini dilanjut lebih dalam oleh penulis, di mana penulis memberikan tambahan pertanyaan terhadap mereka yang telah mengenal Nabi Khidir. Kebanyakan dari mereka mengetahui tentang kisah Khidir dan Musa, namun hanya sebatas itu. Hasilnya, dari sedikit orang yang mengetahui kisah Nabi Khidir, hanya sepertiga dari 23,5% tersebut yang mengaku mengetahui tentang kisahnya selain sebagai guru Nabi Musa, yakni 7,8%. Ini menguatkan pendapat bahwa masyarakat awam masih belum mengetahui mengenai kisah inspiratif dari Nabi Khidir, dan masih banyak yang bisa digali lagi mengenai sosok misterius ini.

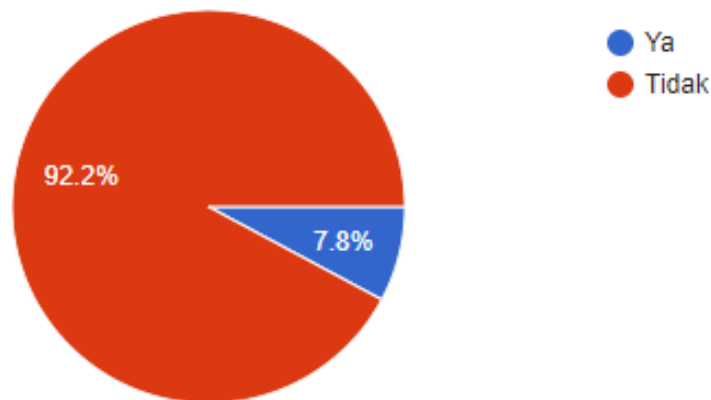


Diagram 1.2. Hasil survei pengetahuan masyarakat mengenai Nabi Khidir
(Sumber: Aji Permana, Taufiq 2019)

Selain buku, kisah Nabi Khidir dan Nabi Musa juga pernah diadaptasi dalam media gambar bergerak atau film animasi. Film animasi, atau biasa disebut film kartun, pada dasarnya ialah merupakan media olahan gambar yang disusun sedemikian rupa hingga terlihat seperti bergerak. Dalam media film animasi ini, lebih mudah bagi masyarakat untuk memahami kisah Nabi Khidir secara nyata, karena media ini memberikan pengalaman gabungan antara visual dan audio. Media ini juga memiliki banyak kelebihan, salah satunya yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, karena isi dan konten dapat dibuat menjadi lebih menarik, sehingga penyampaian pesan dapat dengan mudah diterima. Sebanyak 65% orang belajar menggunakan visual, dan 90% informasi yang diterima oleh otak adalah informasi visual. Menurut ahli biologi molekuler, John Mediana, penglihatan adalah indra

yang paling mendominasi, sehingga informasi visual dapat diproses 60.000 kali lebih cepat daripada teks.¹ Menurut Badan Ekonomi Kreatif Indonesia, saat ini nilai impor industri film, video dan fotografi yang di dalamnya terdapat subsektor animasi terhitung sebesar Rp24,1 triliun pada 2013. Dengan begitu, industri ini memegang persentase tertinggi di antara industri kreatif lainnya, yaitu sebesar 30,25%. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia lebih banyak mengimpor konten film, video, animasi dan fotografi.

Berdasarkan survei dan data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa masyarakat, terutama generasi muda masa kini mengalami penurunan minat terhadap kisah teladan nabi. Terlebih lagi, di era perkembangan zaman ini pendidikan moral dan akhlak mulai berkurang.² Dengan berpegang pada hasil tersebut, serial animasi merupakan media yang cocok untuk memberikan pengetahuan mengenai kisah Nabi Khidir. Animasi ini nantinya akan membahas soal sejarah, kehidupan, asal-usul, dan kisah-kisah teladan yang berkaitan dengan persoalan Nabi Khidir, terutama yang masih jarang diketahui oleh masyarakat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang menjadi landasan dibuatnya perancangan konseptual ini yaitu sebagai berikut:

1. Minimnya pengetahuan masyarakat soal Nabi Khidir, terutama di luar kisahnya dengan Nabi Musa
2. Banyaknya kisah tentang Khidir yang simpang siur, tidak diketahui kebenarannya
3. Sangat sedikit media yang pernah membahas tentang Nabi Khidir, ada pun hanya sebatas permukaannya saja

¹ Olga Bedrina, *Why Animated Video is the Best Strategy for Your Social Media* (<https://www.dreamgrow.com/animated-video/>)

² Subahri, "Aktualisasi Akhlak dalam Pendidikan". *Islamuna* Vol. 2 No. 2 Desember 2015

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dituliskan, maka rumusan masalahnya ialah *bagaimana cara merancang sebuah serial animasi yang mengisahkan tentang kisah-kisah Nabi Khidir kepada masyarakat umum terutama generasi muda usia 15-18 tahun?*

1.4. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, agar bahasan tetap berada pada fokus dan koridor yang jelas:

1. Perancangan ini dibuat untuk menyampaikan kepada masyarakat mengenai kisah Nabi Khidir yang jarang diketahui
2. Perancangan tidak membahas promosi, penjualan, dan distribusi secara detail
3. Sampel perancangan ini mengambil beberapa tafsir ulama yang terpercaya dari sekian banyaknya tafsir yang ada
4. Media perancangan ini berupa serial animasi komersil yang akan dijual

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari perancangan ini ialah untuk memberikan pemahaman mengenai kisah-kisah Khidir melalui sebuah media animasi yang akan disajikan kepada masyarakat umum terutama generasi muda usia 15-18 tahun.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis

Hasil perancangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap ilmu desain komunikasi visual dalam bidang animasi.

2) Manfaat praktis

Bagi masyarakat:

- Memberikan sebuah media pengenalan tentang Nabi Khidir dengan gaya yang luwes dan tidak kaku, serta dapat dicerna dengan mudah
- Menjadi media hiburan yang dapat memberi hikmah edukatif

Bagi kehidupan:

- Melestarikan kisah salah satu nabi paling berilmu yang pernah ada
- Menambahkan media kreatif animasi karya anak bangsa

1.7. Ruang Lingkup

Berikut ialah ruang lingkup dari perancangan yang akan dibuat:

1.) Ruang Lingkup Luaran

Hasil luaran berupa serial animasi dua dimensi berformat MP4 dengan jumlah 10 episode, masing-masing memiliki durasi \pm 20 menit, dengan rasio gambar 16:9 dan resolusi FHD 1080p (1920x1080).

2.) Ruang Lingkup Studi

- Riset mengenai kehidupan Nabi Khidir
- Riset lingkungan dan arsitektur pada masa Nabi Khidir
- Riset sosial dan budaya pada masa Nabi Khidir
- Studi sinematografi untuk animasi
- Studi penokohan dan desain karakter yang menarik
- Studi perbahaasan untuk dialog para tokoh
- Studi lagu dan musik latar yang sesuai untuk zaman terkait
- Studi teknik-teknik animasi

1.8. Metode Penelitian

Terdapat dua macam data yang akan digunakan pada metode penelitian kali ini, yaitu:

1.) Data Primer

Data primer yaitu data yang didapatkan oleh peneliti langsung secara aktual dan tanpa perantara, antara lain:

- Survei soal pemahaman umum tentang Nabi Khidir
- Wawancara dengan peneliti film tentang cara mengadaptasi kisah dalam hadits
- Kuisioner *post-test* pada masyarakat umum secara langsung untuk mengetahui keberhasilan perancangan serial animasi pada masyarakat umum.
- Diskusi dan wawancara langsung terhadap target audiens 5 orang remaja 15 tahun di Pondok Pesantren Elkisi.

2.) Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapatkan oleh peneliti dengan cara menganalisis data yang sudah ada sehingga dapat dijadikan acuan, antara lain:

- Studi literatur, jurnal, buku terkait, sebagai sumber data utama dari penelitian ini, karena menceritakan tentang kisah Nabi yang ada pada zaman dahulu kala
- Studi artefak untuk mengetahui kondisi lingkungan dan sosial budaya pada masa itu
- Studi eksisting dan komparator sebagai pembanding

1.9. Sistematika Penulisan

1) Bab I Pendahuluan

Berisikan tentang latar belakang dibuatnya perancangan animasi kehidupan Nabi Khidir ini yaitu sedikitnya pengetahuan masyarakat mengenai Khidir di luar kisahnya dengan Musa, juga menceritakan tentang tujuan dan batasan dalam perancangan ini.

2) Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan tinjauan pustaka, landasan teori mengenai animasi, komunikasi visual, dan studi-studi komparator dan kompetitor yang berguna dalam menunjang proses perancangan, baik dari segi konten maupun media.

3) Bab III Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian membangun kerangka penelitian, dan menyusun metode-metode apa saja yang akan dilakukan, yaitu metode studi literatur, studi artefak, maupun wawancara dengan ahli. Bab ini juga menentukan demografis film yang akan dibuat.

4) Bab IV Temuan Data dan Analisa

Bab ini memaparkan data-data yang dihasilkan oleh metode riset yang telah dilakukan. Data-data ini kemudian dianalisis dan ditarik sebuah kriteria desain yang dibutuhkan oleh perancangan animasi Nabi Khidir.

5) Bab V Konsep dan Implementasi Desain

Membahas tentang ide dan gagasan yang terlahir berdasarkan kriteria desain pada bab sebelumnya. Gagasan ini memuat penyelesaian masalah yang terdapat pada latar belakang dan menyajikan hasil implementasi yang sesuai dengan hasil riset.

6) Bab VI Kesimpulan dan Saran

Berisikan kesimpulan dari perancangan animasi tentang kehidupan Nabi Khidir beserta saran yang diberikan oleh peneliti dalam pembuatan perancangan sejenis ke depannya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sumber Konten

2.1.1. Nabi Khidir

Nabi Khidir ialah seseorang yang hidup pada masa Nabi Musa, kurang lebih tahun 1500-1400 SM. Ia merupakan nabi misterius yang hanya muncul dalam Al-Quran surat Al-Kahfi ayat 65-82, di mana ia mengajarkan tentang kebijaksanaan pada Nabi Musa. Selain kisah tersebut, baik asal-usul maupun kisah lainnya tidak disebutkan. Beberapa ulama berpendapat bahwa Nabi Khidir masih hidup hingga saat ini, yang artinya usianya kurang lebih sudah mencapai 6000 tahun.

2.1.2. Kisah Perjalanan Nabi Musa dan Nabi Khidir

Pada suatu ketika, Allah memberi tahu bahwa ada orang yang lebih pintar dari pada Musa. Oleh karena itu, Nabi Musa ingin menemukannya. Allah memberikan petunjuk, “Engkau dapat menemukannya di tempat pertemuan dua laut. Bawalah seekor ikan besar. Jika ikan itu menghilang, di tempat itulah kamu akan menjumpai orang itu.”

Setelah itu, Nabi Musa dan seorang muridnya, Yusya bin Nun, memulai perjalanan. Mereka membawa seekor ikan besar. Nabi Musa berkata, “Aku tidak akan berhenti berjalan sebelum sampai di pertemuan dua laut atau aku akan berjalan selama bertahun-tahun.”

Pada suatu ketika, Nabi Musa beristirahat hingga akhirnya tertidur. Tiba-tiba, Yusya bin Nun melihat ikan besar itu hidup dan melompat ke laut. Ia terheran-heran dan bermaksud membangunkan Nabi Musa. Namun hal itu tidak jadi dilakukan. Ia akan menunggu hingga

Nabi Musa terbangun. Setelah itu, setan membuatnya lupa. Akhirnya, mereka melanjutkan perjalanan kembali.

Dalam perjalanan, Nabi Musa meminta Yusya bin Nun menyediakan makanan. Barulah Yusya bin Nun teringat tentang ikan tadi. Ia pun bercerita bahwa ikan hidup kembali dan meloncat ke laut dengan cara yang aneh sekali. Musa berkata, “Itulah (tempat) yang kita cari.” Lalu keduanya kembali, mengikuti jejak mereka semula. (QS. Al-Kahfi: 64)

Sesampai di sana, Nabi Musa berjumpa dengan lelaki tua yang wajahnya memancarkan keimanan. Ia adalah Nabi Khidir. “Lalu mereka bertemu dengan seorang hamba di antara hamba-hamba Kami, yang telah Kami berikan kepadanya rahmat dari sisi Kami, dan yang telah Kami ajarkan kepadanya ilmu dari sisi Kami.” (QS. Al-Kahfi: 65). Yang dimaksud dengan rahmat dalam ayat itu ialah wahyu dan kenabian, sedangkan yang dimaksud dengan ilmu ialah ilmu tentang gaib.

Setelah menempuh perjalanan yang jauh, Nabi Musa dapat menemui Nabi Khidir. Kemudian, Nabi Musa memperkenalkan diri. Ia ingin belajar kepada Nabi Khidir. Musa berkata kepada Nabi Khidir, “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?” (QS. Al Kahfi: 66). Dia menjawab, “Sesungguhnya kamu sekali-kali tidak akan sanggup bersabar bersama aku. Dan bagaimana kamu dapat bersabar atas sesuatu, yang kamu belum mempunyai pengetahuan yang cukup tentang hal itu?” (QS. Al Kahfi: 67-68). Musa berkata: “Insya Allah kamu akan mendapati aku sebagai orang yang sabar, dan aku tidak akan menentangmu dalam sesuatu urusan pun” (QS. Al Kahfi: 69).

Akhirnya, Nabi Khidir mengizinkan Nabi Musa mengikutinya dengan suatu syarat. Dia berkata : “Jika kamu mengikutiku, maka janganlah kamu menanyakan kepadaku tentang sesuatu apapun,

sampai aku sendiri menerangkannya kepadamu.” (QS. Al Kahfi: 70). Apabila tiga kali Nabi Musa gagal menahan diri untuk bertanya, Nabi Musa tidak dapat lagi mengikuti Nabi Khidir.

Mereka naik sebuah perahu. Ketika sampai di daratan, Nabi Khidir melubangi perahu tersebut. Nabi Musa bertanya, “Mengapa engkau melubangi perahu itu? Sungguh engkau telah membuat kesalahan besar.” Nabi Khidir berkata, “Bukankah sudah aku katakana, engkau tidak akan mampu bersabar ketika bersamaku.” Nabi Musa berkata, “Janganlah kamu menghukum aku karena kelupaanku dan janganlah kamu membebani aku dengan sesuatu kesulitan dalam urusanku.” (QS. Al Kahfi: 73).

Setelah itu, mereka berjalan lagi. Mereka bertemu dengan seorang anak muda. Nabi Khidir membunuhnya. Nabi Musa terkejut dan bertanya, “Mengapa kamu membunuh jiwa yang bersih, bukan karena dia membunuh orang lain? Sesungguhnya kamu telah melakukan suatu yang mungkar.” Nabi Khidir kembali berkata bahwa Nabi Musa tidak akan mampu bersabar ketika bersamanya. Kemudian, keduanya berjalan kembali.

Pada suatu ketika, mereka sampai di suatu negeri. Mereka meminta kepada penduduk negeri itu agar dijamu. Namun, penduduk negeri itu tidak mau menjamu mereka. Kemudian, keduanya mendapati dinding rumah yang hampir roboh di wilayah itu. Nabi Khidir menegakkan dinding itu. Nabi Musa bertanya lagi. “Mengapa engkau mengurus rumah yang hampir roboh itu? Bukankah orang-orang di sini tidak mau tahu urusanmu?” “Inilah perpisahan antara aku dengan engkau. Engkau telah bertanya sebanyak tiga kali. Aku akan menjelaskan tujuanku melakukan tiga hal tadi, “kata Nabi Khidir.

Nabi Khidir menjelaskan, “Perahu tadi adalah milik orang miskin. Kelak, ada seorang raja yang akan merampas perahu yang bagus.

Dengan merusak perahu itu, raja itu akan melihat kapal yang dikejanya sudah rusak dan tidak pantas dimiliki.”

Mengenai anak muda yang dibunuhnya, Nabi Khidir memiliki alasan berikut ini. “Anak muda itu adalah anak orang-orang mukmin. Aku khawatir dia akan mendorong kedua orang tuanya pada kesesatan dan kekafiran. Dengan membunuh anak tersebut, aku menghendak agar Tuhan menggantinya dengan anak lain yang lebih baik kesuciannya dan lebih dalam kasih sayangannya kepada ibu bapaknya.”

Mengenai dinding rumah yang roboh, Nabi Khidir menjelaskan, “Dinding rumah tadi adalah milik dua orang anak yatim. Di bawahnya terdapat harta benda sebagai rahmat bagi mereka berdua. Aku melakukan semua itu bukan atas kemauanku sendiri, melainkan berdasarkan wahyu dari Allah. Demikian itu adalah tujuan perbuatan-perbuatan yang kamu tidak dapat sabar terhadapnya.”

2.2. Landasan Teori Film

Film, secara bahasa menurut KBBI, yaitu lakon (cerita) gambar hidup. Menurut Effendi (1986; 236), film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Sedangkan menurut Himawan Pratista (2008: 1), sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen-elemen pokok pembentuk suatu narasi.

Pada dasarnya, film mempunyai tiga kategori utama, yaitu film fitur, film animasi, dan film dokumenter (Danesi, 2010: 134). Pada penelitian ini, yang akan dibahas ialah film animasi.

2.2.1. Pengertian Film Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa latin *anima*, yang secara harfiah berarti jiwa, atau *animare* yang berarti napas kehidupan. Dalam bahasa Inggris, *animation* berasal dari kata *animated* atau *to animate*, yang berarti membawa hidup/bergerak. Istilah animasi berawal dari semua penciptaan kehidupan atau meniupkan kehidupan ke dalam objek yang tak bernyawa atau benda mati.

Animasi ialah sebuah bentuk ekspresi audio visual yang unik dan menarik, dan efektif dalam menggabungkan gambar bergerak dengan musik sebagai media bercerita.³ Media ini mampu mengeksplorasi teori dan memberikan pemahaman kepada penonton, dan sangat cocok dengan hampir semua jenis komunikasi karena fleksibilitasnya. Film animasi mampu menipu mata penonton dengan trik-trik visual hingga membuat kejadian tak nyata terlihat nyata dan menunjukkan sebuah dunia baru. Film animasi berasal dari dua unsur, yaitu film animasi yang berakar pada dunia fotografi dan film animasi yang berakar pada dunia gambar. Perkembangan teknik film animasi dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai negara di Eropa, Amerika, hingga di Asia, terutama Jepang, melaju sangat cepat. Arti animasi tidaklah semata-mata menggerakkan sekuensi gambar, namun juga memberikan karakter pada objek-objek yang dianimasikan.⁴

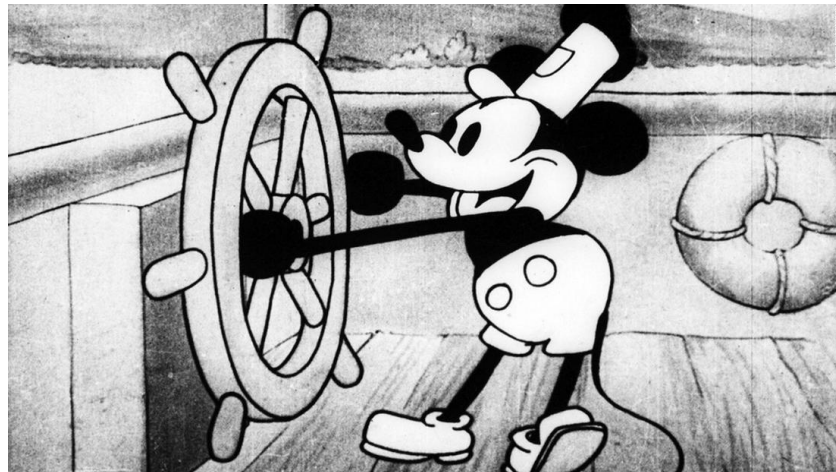
2.2.2. Sejarah Film Animasi

Pada dasarnya, animasi telah ada sejak masa ribuan tahun yang lalu. Pada zaman dahulu, manusia purba telah mengenal animasi dan

³ Andrew Selby, *Animation* (London: Laurence King Publishing, 2013)

⁴ Marselli Sumarno, *Dasar-Dasar Apreasi Film* (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1996)

mencoba menganimasikan pergerakan binatang. Para ahli purbakala di Gua Lascaux Spanyol Utara menemukan gambar celeng, bison, dan kuda berkaki delapan yang digambar oleh orang purba. Mereka mencoba menangkap gerak lari cepat binatang tersebut. Sementara itu, orang mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding.



Gambar 2.1 Mickey Mouse sebagai salah satu animasi pertama di dunia
(Sumber: *Walt Disney Company*)

Animasi pertama yang paling dikenal di dunia adalah *Mickey Mouse*, pada tahun 1928, karya Walt Disney. Namun, jika ditelusuri lebih lanjut, film animasi *Bonzo The Dog* dan *Felix The Cat* telah muncul terlebih dahulu, masing-masing pada tahun 1922 dan 1919. Bahkan, pada tahun 1892, seorang saintis Perancis Charles-Emily Reynaud telah menciptakan tiga film animasi berjudul *Pauvre Pierrot* (Poor Pete), *Le Clown et Ses Chiens* (The Clown and His Dogs), dan *Un Bon Bock* (A Good Beer). Tiga karya animasi ini kemudian dikenal dengan nama *Pantomimes Lumineuses*. Pada masa ini, Pembuatan film animasi tersebut mulanya dengan membuat sketsa gambar yang digerakkan satu demi satu. Satu durasi animasi memerlukan gambar yang sangat banyak.

Kemudian ditemukanlah teknik animasi sel, yang dapat mempermudah proses pembuatan film animasi 2D. Kertas gambar yang biasa dipergunakan diganti dengan kertas transparan yang terbuat dari bahan *celluloid sheet*. Teknik animasi sel inilah yang kemudian diadopsi dalam animasi komputer. Kertas gambar dalam pembuatan animasi sebelumnya kemudian diprogram menjadi frame di komputer. Sehingga yang semula berupa kumpulan gambar-gambar maka di komputer hal tersebut sudah merupakan kumpulan dari frame-frame yang tersusun dalam sebuah alur waktu. Adanya perubahan pergerakan suatu objek yang dianimasi oleh komputer dapat dibuat menjadi sebuah *keyframe*. Sehingga menjadi jauh lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan animasi yang dilakukan manual.

Zaman sekarang, masa 2D sudah mulai ditinggalkan dengan berkembangnya teknologi komputer. Sehingga terciptalah animasi 3D yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi, sehingga objek dan pergerakannya hampir mendekati aslinya. Perkembangan ini juga dilengkapi dengan berbagai *software* canggih seperti Macromedia flash, GIF animation, dan Corel Rave (untuk animasi 2D). Sedangkan 3D MAX Studio, Alias Wave Front AMA, Light Wave, dan Cinema 4D (untuk animasi 3D).⁵

2.2.3. Sejarah Film Animasi di Indonesia

Selain film animasi Amerika yang terkenal, Jepang juga tidak kalah dalam mengembangkan animasi. Amerika dan Jepang banyak bersaing dalam pembuatan film animasi. Amerika dikenal dengan animasinya yang menggunakan teknologi canggih dan kadang simpel. Sedangkan animasi Jepang mempunyai jalan cerita yang menarik dan gaya yang khas.

⁵ International Design School, "Sejarah dan Perkembangan Dunia Animasi", terakhir diakses dari <http://www.idseducation.com/articles/sejarah-dan-perkembangan-dunia-animasi/>, pada 15 Juli 2019

Di Indonesia sendiri, pada tahun 1955 Indonesia sudah mampu membuat film animasi seiring dengan munculnya film berjudul “*Si Doel Memilih*” karya Dukut Hendronoto. Namun, saat itu animasi hanya dipergunakan untuk kepentingan politik saja. Film animasi 2 dimensi tentang kampanye pemilihan umum pertama di Indonesia itu menjadi tonggak dimulainya animasi modern di negeri ini.

Awal 70-an, terdapat studio animasi di Jakarta bernama Anima Indah yang didirikan oleh seorang warga Amerika. Anima Indah termasuk yang memelopori animasi di Indonesia karena menyekolahkan krunya di Inggris, Jepang, Amerika dan lain-lain. Anima berkembang dengan baik namun hanya berkembang di bidang periklanan. Di tahun 70-an banyak film yang menggunakan kamera seluloid 8mm, maraknya penggunaan kamera untuk membuat film tersebut, akhirnya menjadi penggerak adanya festival film. Di sana terdapat beberapa film animasi seperti *Batu Setahun*, *Trondolo*, dan *Timun Mas* yang disutradarai Suryadi alias Pak Raden, animator Indonesia Pertama.

Era 80-an ini dianggap sebagai kebangkitan animasi Indonesia. Hal ini terbukti dengan maraknya film animasi diantaranya *rimba si anak angkasa*, yang disutradarai Wagiono Sunarto, *Si Huma* yang merupakan animasi untuk serial TV, dan animasi *PetEra*.

Berlanjut ke tahun '90-an, di tahun ini bertaburan dengan berbagai film animasi diantaranya *Legenda Buriswara*, *Nariswandi Piliang*, *Satria Nusantara* (kala itu masih menggunakan kamera film seluloid 35mm), kemudian ada serial *Hela*, *Heli*, *Helo* yang merupakan film animasi 3D pertama yang di buat di Surabaya. Tahun 1998 mulai bermunculan film-film animasi yang berbasis cerita rakyat seperti *Bawang Merah dan Bawang Putih*, *Timun Mas*, dan *Petualangan si Kancil*. Di era 90-an ini banyak terdapat animator lokal yang menggarap animasi terkenal dari Jepang seperti *Doraemon* dan *Pocket Monster*.

Pada era 2000-an, diantara sekian banyak studio animasi di Indonesia, Red Rocket Animation termasuk yang paling produktif. Pada tahun 2000 Red Rocket memproduksi beberapa serial animasi TV seperti *Dongeng Aku dan Kau*, *Klilip dan Puteri Rembulan*, *Mengapa Domba Bertanduk dan Berbuntut Pendek*, serta *Si Kurus dan Si Macan*. pada masa ini serial animasi cukup populer karena menggabungkan 2D animasi dengan 3D animasi. Pada tahun 2003, serial 3D animasi merambah layar lebar diantaranya *Janus Perajurit Terakhir*, menyusul kemudian bulan Mei 2004 terdapat film layar lebar 3D animasi berdurasi panjang yaitu *Homeland*.⁶ Film animasi berdurasi 30 menit itu dianggap sebagai film animasi 3 dimensi yang pertama di Indonesia dan menjadi babak baru bagi dunia peranimasian di bumi Nusantara.

2.2.4. Jenis Film Animasi

Dilihat dari teknik pembuatannya, animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Animasi *Stop-motion*



Gambar 2.2. Pembuatan *Kubo and the Two Strings* sebagai animasi *stopmotion*
(Sumber: *Focus Features*)

⁶ International Design School, "Sejarah Singkat Animasi Indonesia", terakhir diakses dari <http://www.idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-indonesia/>, pada 15 Juli 2019

Animasi *stop-motion* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop-motion* animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya, teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Contoh animasi ini ialah *Wallace and Gromit* dan *Chicken Run*, karya Nick Parks.

2) Animasi Tradisional

Animasi tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cell animation* karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas sel. Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.

3) Animasi Komputer

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer, atau biasa disebut *computer generated animation*. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Biasanya animasi komputer ini berupa animasi 3 dimensi.

2.2.5. Prinsip Dasar Animasi

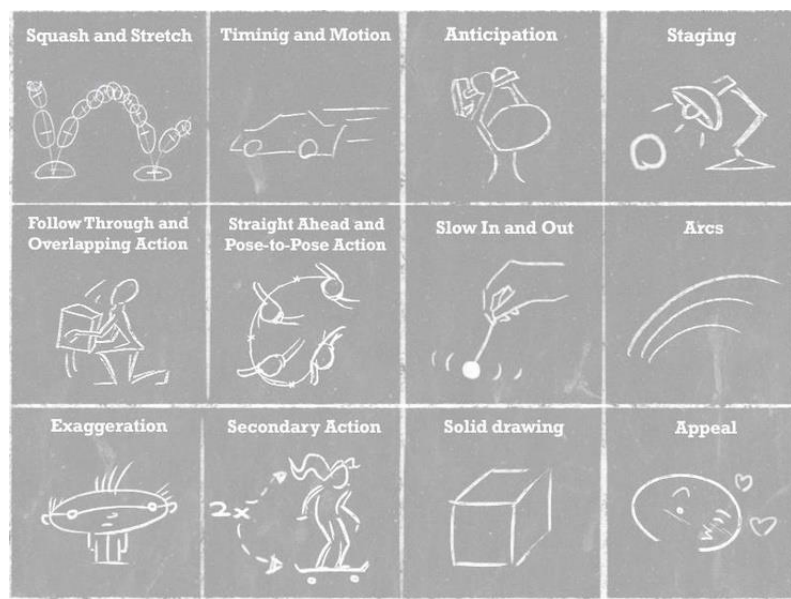
Dua belas prinsip dasar animasi diperkenalkan oleh animator Disney Ollie Johnston dan Frank Thomas dalam bukunya, *The Illusion of Life*. Dua belas prinsip tersebut antara lain:

1. *Squash and Stretch*: memberikan efek memanjang atau memendek untuk mengesankan objek yang bergerak. Dapat diaplikasikan dalam pergerakan sederhana bola hingga ekspresi manusia yang kompleks.
2. *Anticipation*: berfungsi untuk memberikan pergerakan fisik yang realistis dalam animasi, misalkan orang yang akan melompat normalnya mengambil ancang-ancang jongkok terlebih dahulu.
3. *Staging*: digunakan untuk memfokuskan penonton pada hal yang paling utama dalam animasi. Prinsip ini mirip dengan prinsip *staging* dalam teater. Pengaplikasiannya dapat berupa penempatan karakter, penggunaan pencahayaan, atau frame yang membatasi.
4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*: merupakan teknik dalam menggambar *frame* animasi. *Straight ahead* yaitu menggambar frame secara langsung dari awal hingga akhir, sedangkan *pose to pose* menggambarkan *keyframe-keyframe* penting terlebih dahulu, baru diisi di tengahnya. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga

biasanya animator menggunakan perpaduan dari kedua teknik tersebut.

5. *Follow Through and Overlapping Action:* yaitu kecepatan pergerakan dari sebuah objek animasi. *Follow through* yaitu pergerakan objek tidak harus selaras, misalkan ekor dari kucing yang berlari akan bergerak terlambat dibandingkan badannya. Sedang *overlapping action* ialah kecenderungan akan pergerakan dengan ritme yang berbeda, misalnya orang berlari, tiap bagian tubuhnya bisa jadi memiliki ritme pergerakan yang berbeda-beda.
6. *Ease in and Ease Out:* objek yang bergerak tentu akan selalu mengalami percepatan dan perlambatan, biasanya digunakan dalam adegan aksi di mana awalan dan akhiran akan membutuhkan lebih banyak *frame* untuk menekankan pose aksinya, sedangkan di tengah-tengah aksi lebih membutuhkan sedikit *frame* karena kecepatan gerak yang lebih tinggi.
7. *Arc:* kebanyakan pergerakan natural selalu mengikuti pola yang sama, biasanya berupa parabola, seperti pergerakan sendi pada tubuh manusia. Dalam mesin, biasanya memiliki pola yang linear.
8. *Secondary Action:* dalam sebuah animasi pergerakan, dibutuhkan pergerakan sekunder yang memberikan kesan lebih realistis dalam aplikasinya. Misalnya dalam animasi kuda yang berlari, selain kakinya yang bergerak, ditambahkan juga detail sekunder seperti pergerakan kepala, rambut, ekor, mulut, dan lain sebagainya.
9. *Timing:* penggunaannya yaitu untuk mengatur waktu dalam animasi agar terlihat mengikuti hukum fisika yang berlaku. Pewaktuan yang terlalu cepat atau lambat akan membuat gerakan objek menjadi tidak realistis.

10. Exaggeration: digunakan untuk memberikan kesan lebih kuat dalam animasi, karena pergerakan yang selalu realistis mengikuti hukum fisika akan terlihat membosankan. Tingkat dari *exaggeration* ini tergantung pada gaya pergerakan yang ingin dicapai.
11. Solid Drawing: objek dari animasi harus terlihat tiga dimensi, yakni harus terlihat memiliki volume dan massa. Selain itu, penggambaran pencahayaan juga harus terlihat meyakinkan seperti layaknya cahaya di dunia nyata.
12. Appeal: biasanya disebut sebagai karisma bagi seorang aktor. Karakter dalam animasi harus memiliki daya tarik, sehingga membuat penonton merasa karakter tersebut nyata dan menarik, hingga dapat bersimpati dengannya.



Gambar 2.3. Prinsip dasar animasi
(Sumber: *National Film and Television School*)

2.2.6. Proses Pembuatan Film Animasi

Dalam membuat film animasi, tentunya diperlukan proses yang tidak sedikit. Seperti halnya film fitur, pembuatan film animasi biasanya dilakukan dalam tiga tahapan berikut:

1) Praproduksi

Tahap pertama yaitu tahap praproduksi. Tahap ini mengeksplorasi konsep cerita, visual, maupun audio, semuanya dites terlebih dahulu untuk mempersiapkan material sebelum masuk ke tahap selanjutnya.

- Briefing: yaitu proses instruksi pembuatan animasi tersebut, apakah animasi tersebut buatan sendiri, atau permintaan dari klien. Tahap ini juga membahas detail keinginan, budget, skala waktu, dan batasan-batasan teknis.
- Scripting: ditulis untuk merespons instruksi awal, bisa jadi berdasarkan observasi, atau adaptasi sebuah cerita yang sudah ada.
- Concept and Ideas: skrip diberikan pada sutradara yang kemudian mengarahkan para kru untuk menginterpretasikan material secara visual dan aural. Konsep ini kemudian dieksplorasi dan dikembangkan, hingga memberikan kasar visual yang akan digunakan.
- Research: Eksplorasi ide dilakukan melalui riset yang terfokus.
- Storyboard: digunakan untuk mengembangkan narasi dalam skrip menjadi ilustrasi visual yang mempersiapkan adegan-adegan.
- Sound: pemilihan gaya musik, dialog, narasi, dan efek suara.

2) Produksi

Tahap ini ialah tahap di mana proyek tersebut dibentuk.

- Creating Keyframes: *frame-frame* utama digambarkan sebagai pose kunci untuk karakter-karakter utama.

- *Motion Tests*: pergerakan karakter dites terlebih dahulu dengan sketsa kasar, untuk melihat apakah pergerakan tersebut sudah dinamis, masuk akal, dan sesuai dengan sifat si karakter.
- *Backgrounds*: penggambaran latar belakang untuk tiap adegan, berfungsi sebagai latar tempat dan untuk membangun *mood* dan atmosfer adegan.
- *In-between Frames*: menggambarkan sel di antara tiap-tiap *keyframe* untuk *me-render* keseluruhan pergerakan karakter.
- *Inking, Painting, and Compositing*: tiap *frame* yang sudah digambar dibuat detailnya di *layer* yang berbeda, kemudian dikomposisikan agar terlihat sesuai dengan yang diharapkan.
- *Picture Editing*: keseluruhan *frame* dimainkan ulang dari awal untuk mengecek akurasi dan kecepatan tiap adegan.
- *Rendering*: seluruh *layer* yang ada di semua *frame* diratakan melalui proses *rendering*, hingga jadilah sebuah video final.
- *Workprint*: memperhitungkan kapan masuknya *special effect*, dialog, dan musik dimainkan. Ini untuk mempermudah tahapan yang terakhir.

3) Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi ini ialah tahap terakhir, di mana seluruh hasil produksi yang sudah dikumpulkan dan material yang telah direkam digabungkan menjadi satu produk jadi, yang siap rilis di pasaran.

- *Special Effects*: meletakkan efek-efek khusus dalam video yang telah dibuat, untuk meningkatkan pengalaman menonton dan suara.
- *Panning*: musik yang ada dapat didesain lebih jauh lagi sebagai latar pendukung visual.
- *Color Correction and Mastering*: hasil yang sudah jadi diperiksa dan di-toning, serta menghilangkan inkonsistensi yang ada dan membuat pengalaman audiovisual yang menyenangkan.
- *Titles and Credits*: proses menambahkan judul dan kredit siapa saja yang terlibat dalam proyek tersebut.
- *Release and Distribution*: produk yang sudah jadi kemudian didistribusi melalui jalur yang sudah direncanakan.

2.3. Kajian Unsur Sinematografi

Sinematografi ialah bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar sekaligus menggabung-gabungkan gambar tersebut menjadi serangkaian gambar yang dapat menyampaikan cerita.⁷ Sinematografi berasal dari bahasa Yunani kinema, yang artinya gerakan, dan graphein yang artinya merekam. Semua orang pada dasarnya dapat membuat film, namun yang membuat perbedaan antara pekerjaan amatir dan profesional ialah apa yang harus disajikan dan bagaimana caranya menyajikan, yang disebut dengan sinematografi. Artinya, sinematografi ialah seni dalam menyampaikan cerita melalui sinema.⁸

⁷ Wikipedia Ensiklopedia Bebas, "Sinematografi", terakhir diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Sinematografi>, pada 15 Juli 2019

⁸ Timothy Heiderich, *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*

2.3.1. Jenis Pengambilan Gambar

Jarak pengambilan gambar berperan sangat penting dalam mempengaruhi audiens. Beberapa jenis pengambilan gambar antara lain:

- *Extreme Long Shot*: digunakan untuk menunjukkan objek dengan ukuran yang sangat besar, misal menunjukkan seorang pendaki gunung hanya berupa sebuah titik kecil dalam adegan tersebut. Jenis pengambilan gambar ini tidak relevan dengan emosi karakter dan lingkungannya, melainkan sebagai pembandingan skala akan ukuran dan kemegahan.
- *Long Shot*: jarak kamera dengan objek berperan sebagai jarak emosional. Audiens berperan sebagai pengamat jarak jauh, sehingga tidak dapat terlibat dalam adegan yang sedang dilakukan.
- *Medium Long Shot*: jarak ini berada di tengah-tengah antara *long shot* dan juga *close up*. Medium long shot ini lebih bersifat informatif dibandingkan emosional, sehingga memiliki karakteristik yang netral.
- *Medium Shot*: pada jarak ini penonton dapat mulai merasakan emosional dari karakter. Jarak ini kurang lebih sama seperti jika audiens sedang berbincang-bincang dengan karakter.
- *Close Up*: lebih intim dibandingkan *medium shot*. Detail dari latar mulai menghilang, digantikan dengan ekspresi yang lebih emosional, sehingga penonton dapat terpengaruh secara langsung oleh emosi karakter.
- *Extreme Close Up*: digunakan untuk menggambarkan suatu tindakan emosi secara spesifik, misal gerakan mata atau bibir, gerakan jarum jam, dan sebagainya. Fungsinya ialah untuk membuat detail kecil menjadi lebih terlihat.

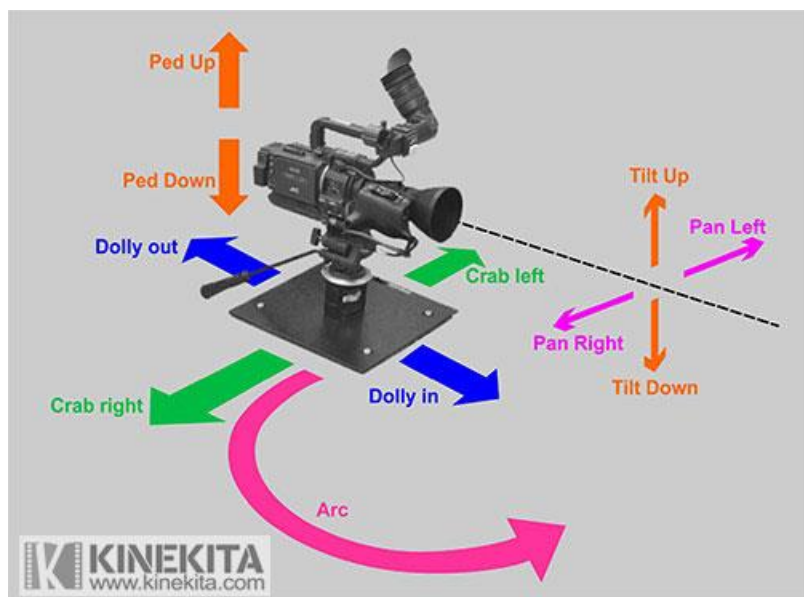
- Dutch Angle: sudut miring ini dapat mengesankan ketidakstabilan emosi karakter. Selain itu, sudut ini juga dapat menggambarkan suasana yang meresahkan.

2.3.2. Jenis Pergerakan Kamera

Setelah menentukan jarak pengambilan gambar yang akan digunakan, hal berikutnya yang tak kalah penting ialah pergerakan kamera. Pergerakan ini berfungsi untuk mengikuti objek yang sedang disorot. Berikut merupakan beberapa jenis pergerakan kamera:

- Zoom: merupakan gerakan paling dasar yang sering digunakan. *Zooming* yaitu mendekati atau menjauhi objek secara optik dengan mengubah *focal length*. Pergerakan kamera ini biasanya digunakan untuk menyorot detail dari suatu objek. *Zoom* dibagi dua, yaitu *zoom in* dan *zoom out*.
- Dolly: ialah gerakan mendekati/menjauhi objek dengan cara fisik, yaitu mendekatkan atau menjauhkan kamera itu sendiri. Pergerakan ini lebih mengesankan mata penonton yang berjalan. Sebagaimana penggunaan *zoom in*, gerakan *Dolly in* yang mendekati subjek dapat membawa penonton pada satu titik pusat perhatian, perasaan tegang, dan membangun rasa keingintahuan. Sedangkan proses pelepasan ketegangan dapat dilakukan dengan *dolly out*.
- Pan: merupakan pergerakan kamera secara horizontal, tanpa mengubah posisi kamera, seperti orang menoleh dari kiri ke kanan. Gerakan *panning* juga dapat dilakukan untuk pengambilan gambar pada objek yang tak bergerak, misalkan kondisi ruangan, foto-foto yang berjajar di dinding, suasana kota atau yang lainnya. *Pan* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *pan right* dan *pan left*.

- Crab: mirip dengan *dolly*, hanya saja *crab* merupakan pergerakan kamera secara fisik ke kiri atau kanan, yaitu *crab left* dan *crab right*.
- Tilt: hampir sama seperti *pan*, tilt merupakan pergerakan kamera yang mendongak atau menunduk, tanpa mengubah sumbu geraknya. *Tilt* juga memiliki dua jenis, yaitu *tilt up* dan *tilt down*.
- Ped: kependekan dari *pedestal*, merupakan gerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah, atau bawah ke atas. Terdapat dua jenis pergerakan ini, yakni *pedestal up* dan *pedestal down*.
- Arc: merupakan gerakan kamera mengitari objek, baik dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
- Follow: merupakan gerakan kamera mengikuti objek yang bergerak, bisa menggunakan *pan*, *tilt*, *ped*, dan sebagainya.



Gambar 2.4. Jenis pergerakan kamera
(Sumber: *Kinekita*)

2.3.3. Sinematografi dalam Animasi

Sinematografi tidak hanya sekadar karya fotografi. Lebih dari itu, sinematografi merupakan proses penggalian ide, aksi, subteks emosional, tone, dan semua bentuk komunikasi nonverbal dan menggabungkannya dalam terminologi visual.⁹

Dalam film animasi, sinematografi memiliki peran yang sangat besar. Salah satu perbedaan sinematografi antara film nyata dengan film animasi ialah film animasi dapat menggunakan sudut pandang dan jarak kamera secara bebas sebebaskan-bebasnya. Tentunya, hal ini tergantung dari apa yang ingin dicapai dari film animasi tersebut. John Lasseter dan beberapa animator Pixar mengungkapkan bahwa mereka sebisa mungkin mereplika penggunaan kamera seperti yang ada di dunia nyata. Contoh yang paling dekat ialah pergerakan animasi pada film *Lord of The Rings*, di mana kamera bergerak melewati sebuah cincin, sebuah pergerakan kamera yang tidak mungkin dicapai tanpa bantuan animasi.

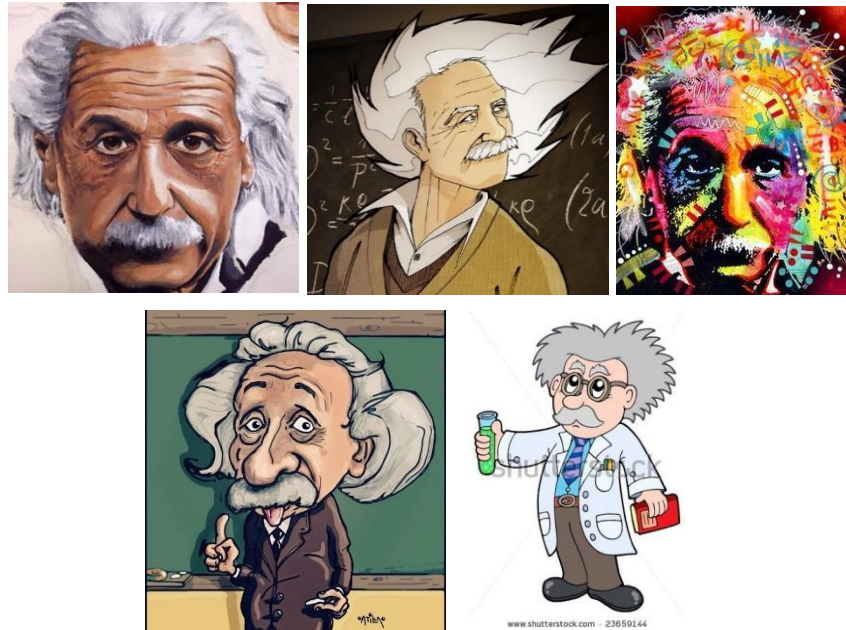
2.4. Teori Komunikasi Visual

Sebuah film tidak lepas dari komunikasi visual. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya. Dalam film animasi, visual yang dimaksud dapat berupa karakter, atmosfer, latar belakang, dan penggunaan *tone* warna dalam adegannya.

⁹ Blain Brown, *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* (Oxon: Focal Press, 2012)

2.4.1. Gaya Gambar

Pada film animasi, gaya gambar sangat bergantung terhadap cerita yang ingin dibuat dan target pasar yang dituju. Gaya gambar ini akan sangat menentukan hasil gambar yang diambil beserta alasannya. Gaya gambar dapat dibagi menjadi poin-poin berikut:



Gambar 2.5. Secara urut: realisme; semirealisme; dekoratif; karikatur; kartun

(Sumber: *Shutterstock*)

1.) Realisme

Merupakan gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian dengan bentuk obyek sesungguhnya. Tingkat estetika dari gambar bergaya realis terletak pada tingkat kemiripan gambar dengan obyek yang digambar dan proporsional dengan bentuk aslinya. Gaya realisme tidak banyak digunakan dalam memproduksi media visual untuk anak-anak karena tingkat kesulitannya yang cukup tinggi, detail gambar yang rumit dan pendekatannya kurang menarik dan lucu bagi anak-anak.

2.) Semirealisme

Gambar semirealis adalah gaya gambar yang merupakan penyederhanaan dari gambar realis, yang mana detail gambar

sedikit mengalami penyederhanaan bentuk (stilasi). Semirealisme merupakan gabungan antara gambar realis dengan kartun, dimana objek yang digambar masih hampir sama dengan bentuk aslinya.

3.) Dekoratif

Merupakan gaya gambar yang menonjolkan ornamen yang menarik, kebanyakan ornamen-ornamen tersebut tidak memiliki fungsi yang berarti dan hanya memenuhi fungsi estetika saja. Gaya gambar dekoratif merupakan eksplorasi dari berbagai gambar yang menyatu hingga membentuk suatu gambar yang biasanya mewakili gambar suatu kebudayaan atau era tertentu. Bentuk- bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

4.) Karikatur

Merupakan penggambaran suatu objek yang konkret (biasanya manusia) dengan cara melebih-lebihkan ciri khas obyek tersebut. Karikatur manusia biasanya digambar dengan kepala besar dan tubuh kecil karena ciri khas obyek yang ditonjolkan terletak pada wajahnya. Biasanya karikatur berisi sindiran dari untuk para tokoh yang digambar.

5.) Kartun

Merupakan sebuah gaya gambar yang bersifat simbolik dengan penampilan lucu yang bertujuan untuk membuat orang terhibur (tersenyum atau tertawa). Kelucuan gambar kartun identik dengan anak-anak yang mana gaya gambarnya sederhana dengan penyederhanaan proporsi badan maupun warna yang *flat*. Gaya gambar kartun paling cocok digunakan untuk pendekatan komunikasi dengan anak-anak, karena lebih menarik, lucu dan mudah dipahami.

2.4.2. Warna

Warna adalah sensasi yang diterima otak apabila ada cahaya yang mengenai mata. Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat dilihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam di sekeliling kita merupakan benda yang berwarna.

Warna dalam animasi biasanya diasosiasikan dengan *tone* adegan dan suasana emosional yang sedang terjadi. Adegan yang sama dengan tone warna yang berbeda akan memberikan kesan emosional berbeda pula terhadap para penonton. Beberapa warna yang dapat digunakan yaitu:

- 1) Merah: warna merah dapat menciptakan rasa hangat, tapi dapat juga menstimulasi dan memberikan energi lebih bagi individu. Warna merah menyala dapat meningkatkan hasrat, membangkitkan gairah dan diasosiasikan dengan bahaya, nafsu, kemarahan dan beban.
- 2) Jingga: warna jingga memiliki efek yang sama dengan merah dengan derajat yang lebih rendah. Warna jingga menggabungkan energi warna merah dengan kebahagiaan yang ditimbulkan warna kuning. Warna jingga yang cenderung kecoklatan menciptakan rasa hangat, energi nyaman, sementara warna jingga terang memberikan rasa seru dan penuh keceriaan.
- 3) Hijau: dapat meningkatkan rasa percaya diri, penuh harapan, ketenangan. hijau adalah warna segar yang membuat ilustrasi yang suram menjadi lebih bersemangat, selama warna hijau yang dipilih adalah warna lembut yang tidak gelap.
- 4) Biru: menyiratkan harmoni, kesetiaan, kedamaian, kedalaman rasa, sensitivitas, kebijakan, percaya diri dan stabilitas. Biru

dapat melembutkan warna yang terlalu terang, membuat orang menjadi tenang dan damai.

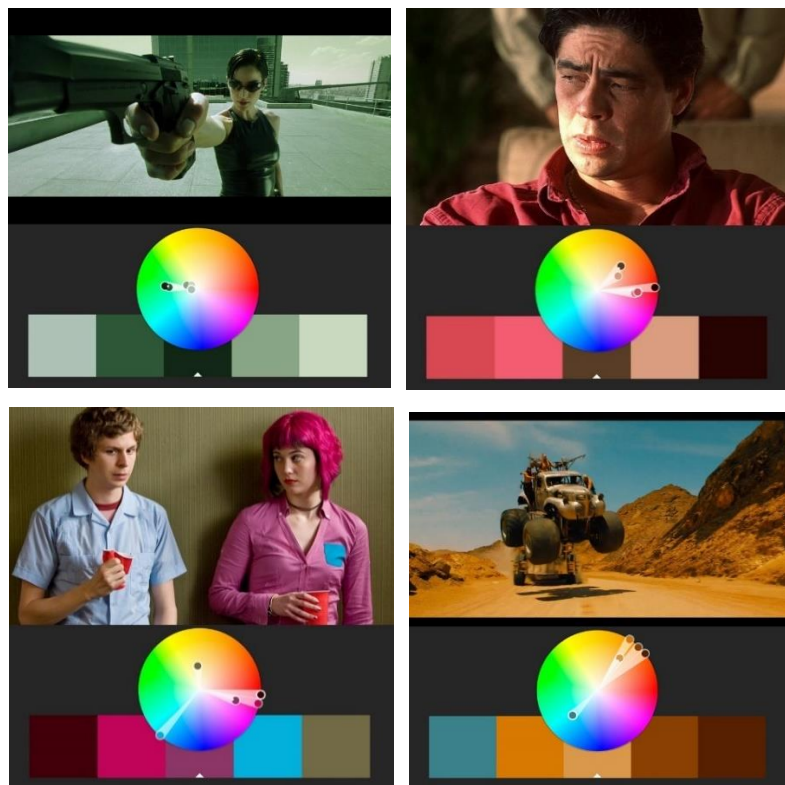
- 5) Ungu: kombinasi dari stabilitas warna biru dan energi dari warna merah. Ungu dapat mengambil karakteristik dari biru atau merah tergantung tingkat cahayanya. Seringkali ungu diasosiasikan sebagai warna yang berisiko, warna yang kuat. Ungu melambangkan kesetiaan, kekuatan, keadilan, kewaspadaan, dan kemewahan, namun juga diasosiasikan dengan depresi dan penderitaan. Ungu gelap dapat memberikan rasa sedih dan frustrasi. Ungu muda memberikan rasa damai, romantis dan penuh kenangan.
- 6) Kuning: menstimulasi, membangkitkan energi, penuh cahaya dan ceria. Kuning terang memberikan rasa hangat dan suasana cerah. Namun, penggunaan warna kuning yang berlebihan bisa meresahkan individu karena mengganggu konsentrasi dan menstimulasi aktivitas otot.
- 7) Putih: putih melambangkan damai, keyakinan, kegembiraan, kebersihan dan kemurnian. putih mewakili 80% cahaya. Putih memberikan kesan terang.

2.4.3. Color Grading

Setelah memahami tiap-tiap warna beserta maknanya, konsep warna tersebut dimasukkan ke dalam film animasi yang akan dibuat. Untuk membangun *mood* dan tampilan emosional film, digunakan istilah *color grading*. Tujuannya ialah untuk memperbaiki warna agar sesuai aslinya atau untuk mewujudkan efek warna artistik sesuai keinginan pembuatnya. *Color grading* dapat berupa dua jenis, yaitu *tone* yang mengatur gelap/terangnya sebuah gambar, dan warna

yang mengatur perubahan warna itu sendiri.¹⁰ Berikut beberapa jenis skema warna dalam *color grading*:

- 1) Monochromatic: yaitu campuran dari satu warna namun dengan *hue* yang berbeda-beda. Contoh film yang menggunakan gaya ini ialah *The Matrix* dengan warnanya yang kehijauan.
- 2) Analogous: yaitu campuran dari beberapa *hue* dari warna yang saling berdekatan di *color wheel*. Contoh film *Traffic* menggunakan warna merah, jingga, dan kuning.
- 3) Triad: yaitu skema warna dari *color wheel* yang dibagi tiga. Contohnya ialah *Scott Pilgrim vs The World*.
- 4) Complementary: yaitu skema warna yang saling berseberangan dalam *color wheel*. Contohnya ialah *Mad Max: Fury Road*.



Gambar 2.6. Contoh color grading
(Sumber: *Fotografi Desain*)

¹⁰ Fotografi Desain, "Tutorial Lengkap Color Grading di Fotografi", diakses terakhir dari <http://fotografidesain.com/tutorial-lengkap-color-grading-di-fotografi/>, pada 19 Desember 2017

2.4.4. Desain Karakter

Karakter tentunya merupakan elemen terpenting dalam sebuah animasi. Desain karakter yang baik akan memberikan kesan yang dalam pada orang yang menontonnya, hingga menimbulkan rasa kedekatan yang intim. Hal terpenting dalam membangun karakter ialah kepribadiannya. Kepribadian unik dapat didapat dari sosok karakter, cara berbicara, cara berjalan, dan masih banyak lagi. Karakter yang baik akan membuatnya selalu diingat dan dikenang oleh audiens, entah sebagai karakter lucu atau sedih, maupun baik atau jahat.¹¹

Karakter yang baik harus didesain terlebih dahulu. Ada beberapa prinsip dasar untuk membangun karakter yang baik:

1) *Function*

Salah satu prinsip dasar dalam desain apa pun ialah form follow function. Ini berlaku dalam segala bidang, termasuk desain karakter. Karakter dengan bentuk yang logis dan mudah dipahami cenderung lebih mudah diingat oleh otak manusia. Bentuk-bentuk sederhana seperti bulat atau oval biasanya lebih efektif digunakan sebagai fondasi bentuk karakter karena bentuknya yang fleksibel dan terang-terangan.

2) *Style/Aesthetic*

Gaya gambar ialah faktor penentu akan keunikan karakter. Dari bentuk dasar yang sudah ditentukan, dikembangkan lagi menjadi sebuah gaya gambar yang indah secara visual. Beberapa cara untuk menyeimbangkan bentuk dan keunikan karakter ialah dengan menggunakan wujud/proporsi yang kontras, contohnya moncong yang panjang, dada bidang, kaki yang kecil, mata yang besar dan ekspresif.

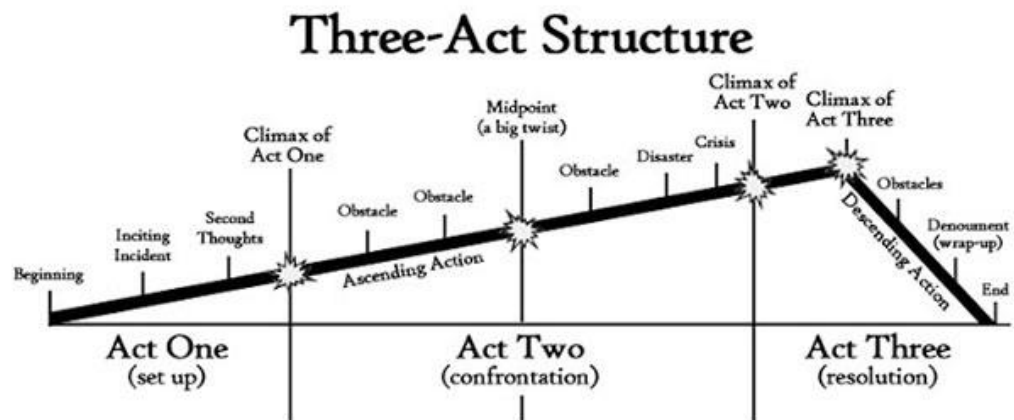
¹¹ Iona Sopov, "The Basic Principles for Great Character Design", terakhir diakses dari <https://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>, pada 15 Juli 2019

3) *Personality*

Kepribadian karakter dibangun dari berbagai macam faktor, namun salah satu yang paling besar ialah dari sosok fisik karakter itu sendiri. Sebagai contoh, bentuk wajah bulat biasa dipersepsikan sebagai karakter lucu, karena wajah bulat seringkali diasosiasikan dengan bayi yang lucu. Seperti apa pun karakter yang ingin dibuat, bentuk fisik sebisa mungkin harus memiliki hubungan dengan kepribadiannya. Karakter yang baik juga biasanya memiliki gerakan-gerakan unik seperti tarian atau ekspresi yang digunakan.

2.5. Penulisan Cerita

Menciptakan cerita yang bagus butuh perencanaan yang matang dan tepat. Ini berlaku untuk semua media hiburan seperti film, serial TV, novel, hingga komik. Cerita tidak bisa serta merta ditulis secara impromptu/hari itu juga. Merencanakan plot cerita haruslah berdasarkan karakter, sifatnya, tujuannya, perkembangan apa yang ingin dicapai, dan lain sebagainya. Beberapa tahapan penulisan cerita adalah sebagai berikut:



Gambar 2.7. Tahap *storytelling*
(Sumber: *Damian Vargas*)

- 1) **Premis**: yaitu satu kalimat yang mampu menunjukkan garis besar cerita yang akan dibuat. Informasi yang disampaikan dalam premis harus signifikan dalam cerita.
- 2) **Logline**: pengembangan satu kalimat premis menjadi satu paragraf yang lebih detail. Melebarkan premis dengan penjabaran bagian-bagian penting.
- 3) **Plot Point – Inciting Incident** (Intro): tahap awal pengenalan tokoh dan karakter.
- 4) **Plot Point – Lock In** (Konflik): sang protagonis dihadapkan pada konflik yang menghalanginya untuk mencapai tujuan akhirnya.
- 5) **Plot Point – Midpoint**: titik tengah perjalanan. Di sini protagonis mengetahui suatu fakta yang akan mempengaruhi jalannya cerita.
- 6) **Plot Point – Main Culmination** (Klimaks): protagonis mencapai titik klimaks dalam perjuangannya.
- 7) **Plot Point – Third Act Twist** (Ending): tahap akhir di mana sang protagonis akhirnya sampai pada hasil akhirnya.

2.6. Pemahaman Suara

Suara atau audio merupakan komponen yang vital dalam produksi animasi, yang biasanya diabaikan oleh animator yang berasal dari latar belakang visual. Sama halnya seperti elemen visual yang dibangun dari nol, suara juga dibangun dengan cara yang sama. Agar berfungsi secara efektif, suara harus didesain sebaik mungkin agar dapat terintegrasi dengan skrip dan elemen visual yang dianimasikan. Suara dapat mengembangkan narasi dan membantu proses produksi melalui dialog dan musik.

Untuk memahami suara, mula-mula perlu dipahami konstruksi suara. Suara terdiri dari tiga properti utama, yaitu sumber suara, medium, dan penerima suara.¹² Dalam menciptakan sebuah desain suara yang baik, desainer suara mengimajinasikannya melalui gambaran mental di mana kemungkinan

¹² Andrew Selby, *Animation* (London: Laurence King Publishing, 2013)

suara dibutuhkan. Untuk melakukan hal ini, diperlukan pengetahuan yang mendalam soal suara. Proses ini disebut ‘audiation’.

2.6.1. Anatomi Suara

Beberapa elemen yang krusial dalam memahami struktur suara ialah sebagai berikut:

- *Sine Wave*: atau disebut dengan gelombang sinus. Merupakan sebuah garis horizontal yang berfungsi sebagai poin netral, di mana garis yang di atasnya menandakan tekanan yang lebih tinggi, sementara garis yang di bawah menandakan tekanan rendah. Titik tertinggi disebut dengan ‘*peak*’, dan titik terendah disebut dengan ‘*troughs*’.
- *Amplitude*: gelombang yang direkam secara digital disebut dengan sinyal, dan amplitudo ialah ukuran energi yang dipancarkan oleh sinyal tersebut. Amplitudo dapat diukur dengan satuan desibel (dB).
- *Frekuensi*: mengilustrasikan jumlah kejadian yang berulang per detiknya, dan dipahami oleh manusia sebagai nada musikal. Frekuensi diukur dalam satuan hertz (Hz). Telinga manusia dapat mendengar frekuensi mulai dari sekitar 20 Hz hingga 20.000 Hz.
- *Timbre*: ialah suara yang memiliki kepribadian, dan memiliki karakteristik yang membuatnya unik.
- *Wavelength*: ialah jarak antara puncak-puncak dalam gelombang suara, diukur dari titik tertinggi gelombang ke titik tertinggi selanjutnya.

2.6.2. Suara dalam Film

Suara dalam film memiliki unsur-unsur yang dapat dipilah-pilah untuk memudahkan proses penciptaan dan penggarapannya. Unsur-

unsur suara ini terbagi menjadi tiga unsur, yaitu: percakapan, musik, dan efek suara.¹³

1. Percakapan

Percakapan merupakan salah satu hal terpenting dalam film (kecuali film bisu). Dalam unsur percakapan ini, pemilihan bahasa dan penggunaan intonasi sangatlah krusial dalam penerapan emosi seperti sedih, senang, ataupun marah. Percakapan dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Monolog: percakapan tanpa lawan bicara, yaitu ketika seorang tokoh berbicara kepada dirinya sendiri.
- 2) Dialog: yaitu ketika seorang tokoh berbicara dengan seorang tokoh lain atau lebih.
- 3) Narasi: percakapan yang dilakukan oleh tokoh di luar layar, atau disebut narator. Hal ini cukup efektif untuk menceritakan permasalahan tanpa perlu visualisasi.
- 4) *Direct Address*: merupakan keadaan di mana sang tokoh berbicara langsung dengan penonton.

2. Musik

Musik dalam film digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam sebuah cerita, sebagai media untuk lebih memperkuat efek dramatis. Karena dengan menggunakan musik, pembuat film dapat mengendalikan emosi penonton dalam mengikuti cerita. Musik dalam film dapat digunakan untuk menaikkan atau menurunkan emosi penonton sesuai dengan kebutuhan cerita. Kehadiran musik digunakan untuk merangsang dan mengarahkan perasaan sesuai dengan apa yang dilihat secara visual: senang, sedih, takut, tertekan, dan lain-lain. Musik yang dibuat untuk film

¹³ David Bordwell, *Film Art: An Introduction* (1979)

disebut dengan *scoring*. Terdapat dua jenis musik yang biasa ada dalam cerita:

- 1) Musik fungsional, berfungsi untuk menambahkan dramatisasi dalam film dan berasal dari luar adegan cerita
- 2) Musik realitas, yang merupakan musik dari dalam ruang cerita, contohnya musik dalam diskotik atau lagu dalam radio.

3. Efek Suara

Efek suara merupakan suara selain dialog yang dihasilkan oleh orang atau benda, bersamaan dengan suara-suara yang bermunculan secara alami dalam film. Beberapa jenis efek suara yang biasa terdapat dalam film yaitu:

- 1) *Foley effects*: yaitu efek suara yang berasal dari sumber suara tertentu, seperti dentingan piring, ketukan pintu, langkah kaki, dan lain-lain. Efek suara ini paling bertanggung jawab dalam memberikan kesan realistis dalam film.¹⁴
- 2) *Ambience*: merupakan suara lokasi atau efek suara yang menggambarkan latar. Biasanya, *ambience* ini bersifat terus-menerus, misal suara ombak yang mengesankan daerah laut, suara lalu lalang orang yang mengesankan keramaian, dan sebagainya. Ini bertujuan untuk mempertegas visual.
- 3) *Design sound effect*: ialah efek suara yang tidak alami dan harus dibuat. Misalkan suara robot pada film Transformers dihasilkan dengan cara memainkan gitar listrik dengan

¹⁴ Pandan Purwacandra, "Mengenal Jenis Sound dalam Film dan Iklan", terakhir diakses dari <http://www.compusiciannews.com/read/Mengenal-Jenis-Sound-Dalam-Film-Dan-Iklan-1332>, pada 15 Juli 2019

obeng, atau suara api dalam film Bambi dihasilkan dengan cara menggesekkan sekumpulan lidi.

2.7. Monetisasi Youtube

Publikasi serial animasi Khidir dilakukan di platform unggah video ternama yaitu Youtube. Sebagai animasi komersil, tentu diperlukan adanya monetisasi video agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, Google memiliki program yang disebut dengan Youtube Partner Program¹⁵. Berikut ialah beberapa cara untuk mengkomersilkan sebuah karya di Youtube:

- *Advertising revenue*: mendapatkan hasil dari iklan yang ditayangkan di sela-sela video.
- *Channel membership*: membuat sistem keanggotaan di mana pengikut akan membayar sejumlah uang untuk mendapatkan konten eksklusif dari pembuat video.
- *Merchandise shelf*: menjual barang fisik yang diiklankan di laman video.
- *Super chat*: pengikut membayar sejumlah uang agar pesan mereka mendapatkan *highlight* posisi teratas dalam *chat stream*.

Untuk mengaktifkan Youtube Partner Program tersebut di atas, terdapat beberapa prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu:

- Berusia 18 tahun atau lebih
- Memiliki minimal 1000 pengikut
- Mendapatkan minimal 4000 jam total tonton dalam satu tahun terakhir
- Tidak melanggar aturan komunitas

Youtube sendiri memperbolehkan pengguna untuk mengunggah video dalam berbagai format, seperti MOV, AVI, FLV, atau 3GP. Namun, format yang paling disarankan ialah MP4 dengan H.264 video codec dan AAC

¹⁵ Google Support, "How to Earn Money on Youtube", terakhir diakses dari <https://support.google.com/youtube/answer/72857?hl=en>, pada tanggal 15 Juli 2019

audio codec. Format demikian memberikan ukuran video yang kecil namun kualitas yang maksimal.

2.8. Studi Media yang Sudah Ada

2.8.1. Studi Eksisting

Studi eksisting ialah studi mengenai media yang sudah ada. Dalam kasus ini, artinya studi mengenai animasi lainnya yang telah membahas Nabi Khidir.

1. Kisah Nabi Musa Belajar pada Nabi Khidir



Gambar 2.8. Salah satu adegan Kisah Nabi Musa Belajar pada Nabi Khidir
(Sumber: *Qisad Alnabiyyi Tin*)

Kisah Nabi Musa Belajar pada Nabi Khidir ialah salah satu episode dari serial Islami yang sempat tayang di televisi. Video berdurasi 18 menit 23 detik itu menceritakan kisah Nabi Musa yang bepergian bersama muridnya, Yusya, untuk mencari hamba Allah yang dikatakan lebih berpengetahuan daripadanya. Film animasi ini menggunakan gaya *stop-motion* dengan tanah liat.

Dalam eksekusinya, kisah ini diceritakan dari sudut pandang seekor burung camar. Pada awal cerita, diperlihatkan ada sekumpulan burung camar yang sedang berkumpul. Salah satu burung mengatakan bahwa dia mengingat pernah melihat seorang hamba Allah dan perbincangannya dengan Nabi Musa. Dialah Khidir. Keseluruhan ceritanya mengadaptasi kisah Musa dan Khidir yang terdapat pada Al-Qur'an.

Dalam animasi ini terdapat beberapa tokoh lainnya selain Musa dan Khidir, seperti Yusya dan beberapa murid Musa lainnya, seorang pedagang, perompak, anak kecil, dan penduduk desa. Tiap karakter memiliki bentuk yang unik dan mudah diingat, terkecuali kedua nabi yang sedang melakukan perjalanan, disimbolkan dengan secercah cahaya yang bergerak. Nabi di animasi ini tidak mengucapkan sepatah kata pun, namun tindakannya dijelaskan oleh sang burung camar atau tokoh-tokoh lainnya.

Dari segi visual, kesan zamannya dapat ditangkap dengan baik, mengisyaratkan bahwa animasi ini telah berhasil menangkap suasana pada zaman tersebut dengan cukup baik. Animasi ini juga menambahkan beberapa detail kecil yang menguatkan tindakan para tokoh, yang membuat ceritanya makin kuat.

Dari segi sinematografi dan tata bahasa, dapat dibilang cukup kaku, namun bagus untuk serial religi. Setelah terjadi suatu peristiwa, adegan tiba-tiba berpindah ke langit dan memperdengarkan ayat Al-Qur'an yang menjadi sumbernya.

Kesimpulannya, animasi tanah liat bergaya stop-motion ini cocok dijadikan tontonan ketika ingin mempelajari soal kisah ini, karena menyajikannya dengan gaya edukasi yang baik. Tambahan detail-detail kecil di tiap adegan membuat suasana lebih *immersive*. Hanya saja, kekurangannya ialah karakter

Musa dan Khidir yang sama sekali tidak digunakan, mengingat animasi ini mengikuti kebijakan untuk tidak menampilkan wajah nabi. Namun, secara keseluruhan, animasi ini cukup baik dalam mengadaptasi kisah Nabi Musa yang berguru pada Khidir.

Pada animasi ini, penulis belajar untuk tata bahasa yang cocok untuk perancangan yang akan dibuat.

2. Pertemuan Nabi Musa AS dengan Nabi Khidir AS



Gambar 2.9. Cuplikan adegan animasi Pertemuan Nabi Musa dan Nabi Khidir AS

(Sumber: *Youtube*)

Pertemuan Nabi Musa dan Nabi Khidir ialah sebuah animasi bergaya 2D yang diunggah di kanal Youtube Kisah Islamy. Animasi ini sama seperti judulnya, bercerita tentang pertemuan Musa dan Khidir yang tercantum dalam Al-Qur'an. Video ini termasuk dalam kategori film pendek dengan durasi 20 menit 55 detik.

Lain halnya dengan animasi sebelumnya yang dinarasikan oleh seekor burung camar, animasi ini menggunakan dialog sebagai poin penyampaian cerita yang utama. Meski terkadang, tiba-tiba muncul narator yang mengganggu. Kisahnya kurang lebih sama,

namun terdapat beberapa detail yang berbeda, sesuai interpretasi pengarah gambarnya masing-masing.

Dalam animasi ini, Khidir ditampakkan sebagai orang tua berbaju hijau, sedangkan Musa berbaju biru bercahaya dan tidak tampak wajahnya, karena selalu ditampilkan dari belakang. Jika ditelaah dari segi visual, animasi ini masih terkesan kaku dan tidak luwes. Tiap karakternya seringkali mengulang gerakan-gerakan yang sama dengan sinematografi yang diulang-ulang, membuatnya terasa amatir. Selain itu, kesinergian antara karakter dan latar belakang sangat kurang, sehingga karakter tampak seperti ditempel saja di sebuah latar, bukannya berada di latar itu sendiri.

Dari segi penokohan, animasi ini jelas memberikan kedalaman kepada karakter Musa dan Khidir. Selain berani menggunakan figur manusia, bukan hanya cahaya, sebagai sosok nabi, animasi ini berhasil memberikan karakter kepada Musa dan Khidir. Mula dari perkataan Khidir, bahkan sikap dan reaksi Musa ketika melihat tindakan Khidir pun diberikan fokus sehingga membuat karakter Musa lebih manusiawi. Sayangnya, musik yang digunakan cukup membosankan karena diulang-ulang pada tiap adegan.

Salah satu kelebihan dari animasi ini ialah bagaimana ia memainkan semiotika dari ayat Al-Qur'an. Dalam Qur'an disebutkan bahwa ikan yang dibawa Yusya akan kembali ke laut dengan cara yang aneh. Pada animasi ini, ikan tersebut betul-betul berjalan dengan cara yang aneh, yaitu seolah berjalan dengan dua kaki.

Kesimpulannya, animasi ini memberikan detail lebih pada penokohan karakter, sehingga kejadian terasa lebih natural, dibandingkan animasi Khidir lainnya. Namun, soal teknis bisa

dibilang masih kurang, karena ada beberapa adegan yang terasa amatir, dan musik yang tidak cocok dengan suasananya.

2.8.2. Studi Komparator

Selain studi eksisting berdasarkan media tentang Nabi Khidir yang sudah ada, diperlukan juga adanya komparator sebagai tolak ukur animasi yang akan dibuat.

1. *The Prince of Egypt*



Gambar 2.10. Adegan dalam *The Prince of Egypt*
(Sumber: *Dreamworks*)

Film *The Prince of Egypt* merupakan film animasi musikal besutan Dreamworks pada tahun 1998. Film ini berdurasi 99 menit dan menceritakan tentang kisah sang pangeran dari Mesir, Musa.

Kisah Musa dalam film ini diangkat dari Kitab Exodus, yang mana juga tercantum juga dalam Al-Qur'an. Bagaimana Firaun membunuh bayi-bayi lelaki yang lahir, bayi Musa yang dihanyutkan di sungai, pohon api yang terbakar, mukjizat tongkat Musa, hingga kisahnya membelah lautan. Semua diceritakan lengkap dalam film animasi ini, dengan gaya musikal yang unik. Film ini dikemas tanpa menyangkut-pautkan agama, yaitu dengan premis Musa mendapat perintah dari Allah

untuk membebaskan kaum-Nya, yang menjadi budak di tangan Firaun.

Sebagai sebuah film, *The Prince of Egypt* tidak bisa dibilang sama persis dengan yang ada di Alkitab. Artinya, film ini mengadaptasi kisah Musa, dan memilah bagian mana saja yang akan masuk ke dalam film. Tentunya, teks-teks dari Alkitab tidak juga serta merta dimasukkan begitu saja ke dalam alur cerita. Terdapat modifikasi sana-sini yang diperlukan untuk mengangkatnya sebagai sebuah film animasi. Sang sutradara merasa perlu menambahkan beberapa adegan yang tidak diceritakan dalam Alkitab, untuk menguatkan tiap-tiap karakter. Dialog yang digunakan pun termasuk dialek masa kini, dan terdapat guyonan-guyonan yang terbilang kekinian.

Salah satu adegan yang cukup kontroversial ialah ketika Musa mendapat wahyu dari Allah. Dalam Alkitab, Allah memerintahkan kepada Musa untuk membebaskan kaum Bani Israel yang dijadikan budak oleh Firaun. Dalam adaptasi ini, terdapat adegan yang sama. Allah di sini tidak tampak wujudnya selain api dan asap, namun tetap ada pengisi suaranya. Ini memang keputusan murni sang sutradara, tetapi berpotensi menimbulkan kontroversi ketika dilempar ke masyarakat, terutama masyarakat Indonesia yang cukup sensitif soal agama.

Dari segi animasi, film ini tidak diragukan lagi merupakan animasi kelas atas. Mirip seperti film animasi 2D lain pada zamannya seperti *Beauty and The Beast*, *The Hunchback of Notre Dame*, atau *Tarzan*. Pergerakan tiap karakternya sangat halus, pergantian adegan yang sangat baik, dan sinematografi yang indah. Tiap karakternya memiliki desain yang unik dan berbeda, sehingga mudah dikenali. Gambar latar belakang menggunakan perpaduan 2D dan 3D, sehingga terkesan lebih

luwes dan dinamis dalam adegan-adegannya. Tiap detail kecil diperhatikan hingga ke rusuk-rusuknya.

Satu hal yang membuat film ini menjadi film luar biasa ialah musik yang digunakan. Tiap potongan musik mengandung emosi yang dapat tersampaikan pada penonton, sangat memukau. Lagu-lagu musikal yang dibawakan juga terbaaur dengan sempurna meskipun itu merupakan adegan tambahan yang tak realistis.

Singkatnya, *The Prince of Egypt* merupakan film adaptasi dari Alkitab yang sangat baik dalam memaparkan kejadian-kejadian sejarah. Dreamworks sekali lagi sanggup mengangkat cerita yang Alkitab yang terkesan kaku menjadi film animasi musikal yang sangat bagus dan menarik. Film ini memberikan inspirasi desain dan karakter yang cocok dalam sebuah karya animasi, yang berguna untuk mengembangkan animasi Khidir.

Dari *The Prince of Egypt* ini, penulis mempelajari jenis animasi, serta teknik yang diperlukan untuk mencapainya. Film ini juga menjadi referensi berat dari gaya gambar yang diambil nantinya.

2. *The Message*



Gambar 2.11. Adegan dalam *The Message*
(Sumber: *Tarik Film*)

Film *The Message* ialah film keluaran tahun 1977 yang bercerita tentang kisah Muhammad dan dakwahnya dalam menyebarkan agama Islam. Meski berlatar di Mekkah dan Madinah, film ini menggunakan aktor barat, dan berbicara dalam bahasa Inggris, mengikuti pembuatan film dan target pasar dari film tersebut.

Dalam film ini, Muhammad sama sekali tidak disorot atau diperankan oleh aktor. Alih-alih sebagai cahaya melayang seperti film lainnya, Muhammad di sini digambarkan melalui kaca mata orang pertama, dan perkataannya disampaikan oleh orang-orang di sekitarnya. Hal ini sudah tepat dilakukan, mengingat adanya larangan menggambarkan Muhammad secara eksplisit.

Satu hal yang sangat kuat di film ini ialah penggambaran setting cerita, yang nantinya akan sangat mempengaruhi perancangan serial animasi Khidir. Hal tersebut meliputi penggunaan busana, interaksi sosial, hingga latar tempat yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Dalam proses memperoleh data, perancangan film animasi tentang kehidupan Nabi Khidir ini menitikberatkan di data kualitatif.

3.1.1. Tahapan Penelitian

Berikut adalah tahapan penelitian dari perancangan yang akan dilakukan:

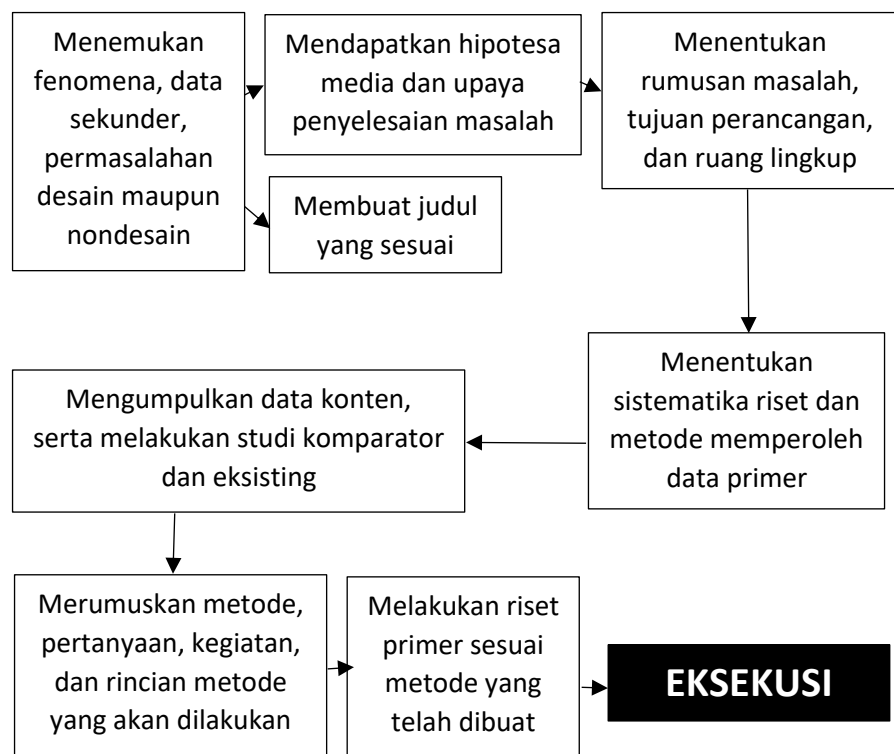


Diagram 3.1. Tahapan penelitian animasi Khidir

3.1.2. Kerangka Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, mula-mula disusun dahulu kerangka penelitian yang akan dilakukan. Kerangka ini nantinya membantu

dalam melakukan penelitian, karena telah terbentuk dengan jelas apa-apa saja yang harus dilakukan.

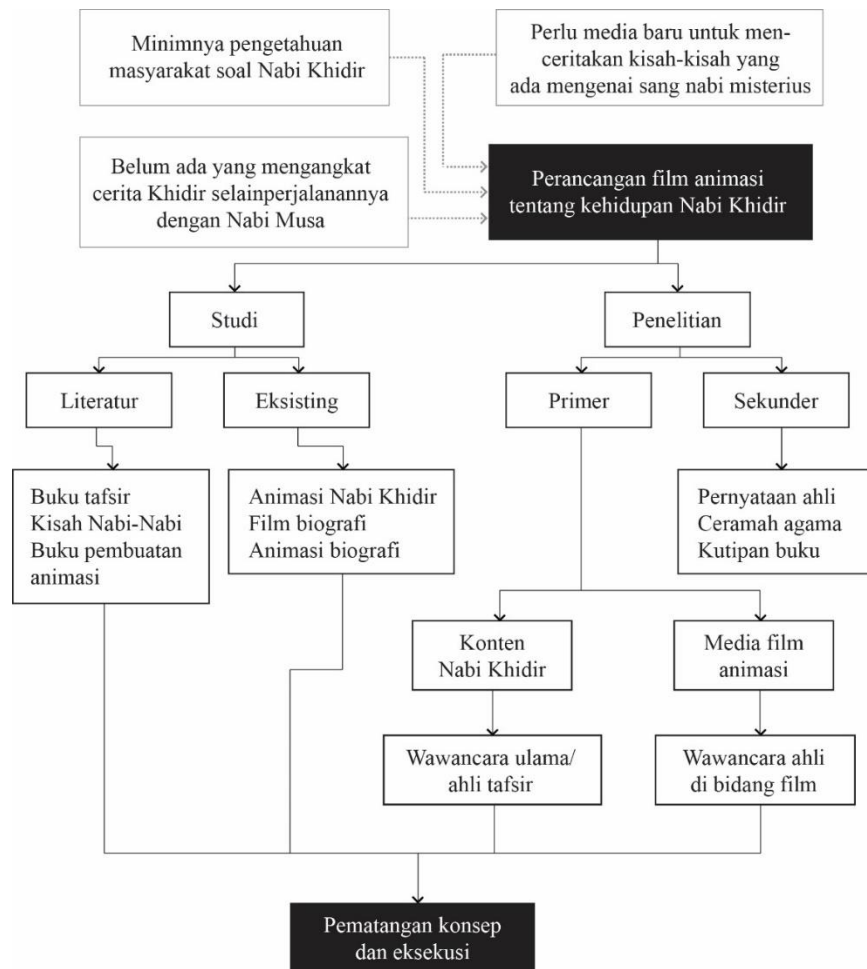


Diagram 3.2. Kerangka penelitian animasi Khidir

3.2. Target Audiens

Dalam perancangan animasi tentang kehidupan Nabi Khidir ini, target yang disasar yaitu sebagai berikut:

3.2.1. Demografis

- Jenis kelamin: laki-laki

Target audiens dari film ini kebanyakan ditujukan pada kaum laki-laki. Hal ini dikarenakan kisah-kisah zaman nabi memang sarat dengan unsur laki-laki, dan gaya penceritaan yang

menitikberatkan di kisah tersebut. Meskipun begitu, sebagai media komersil, baik laki-laki maupun perempuan dipersilakan untuk menonton film ini.

- Usia: 15-18 tahun

Film Khidir ini disegmenkan untuk remaja berusia 15-18 tahun. Ini dikarenakan pembawaan cerita yang cukup serius dengan gaya gambar yang lebih dewasa. Namun, tidak menutup kemungkinan bagi orang dewasa atau anak-anak untuk menontonnya.

3.2.2. Psikografis

Serial Khidir diperuntukkan bagi mereka masyarakat secara umum. Namun, secara spesifik, serial ini diperuntukkan bagi mereka yang menyukai kisah-kisah nabi dan tertarik dengan kisah Khidir.

3.3. Stakeholder

Serial ini merupakan serial komersil yang nantinya akan dijual atau ditayangkan sebagai serial animasi di media digital, baik berupa *online streaming* di *platform* Youtube, ataupun televisi. Untuk itu, dibutuhkan *stakeholder* yang akan menaungi proses produksi film ini. *Stakeholder* untuk film ini yaitu rumah produksi MSV Pictures, yang telah berpengalaman dalam memproduksi film animasi *Battle of Surabaya* pada 2015 lalu. MSV juga berencana untuk merilis film animasi *Ajisaka* pada tahun 2019 ini. MSV selalu membuat film animasi bernuansa lokal yang mengangkat dari sejarah atau cerita rakyat, sehingga cocok dengan kisah Khidir.

Selain itu, industri perfilman saat ini dapat disokong oleh pemerintah melalui Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) subsektor film dan animasi. Bekraf menggenjot produktivitas rumah-rumah produksi untuk menggarap film yang berkualitas, dari segi cerita dan menguntungkan secara komersial. Sebagai lembaga pemerintah, Bekraf dapat membantu akses investasi dan

permodalan, juga membuka peluang distribusi yang merata kepada seluruh penjuru Indonesia.

3.4. Protokol Riset

3.4.1. Studi Literatur

Studi literatur ialah salah satu metode penelitian utama yang digunakan dalam perancangan ini. Dalam penelitian mengenai sosok Nabi Khidir, studi literatur ini merupakan studi utama yang digunakan, karena kebanyakan kisah-kisahnyanya tercatat dalam tulisan berupa buku-buku. Beberapa buku yang menjadi objek literasi utama yang akan digunakan adalah:

- 1) *Nabi Khidir dan Keramat Para Wali*, oleh Syekh Mahfudz At-Tarmasi
- 2) *Misteri Nabi Khidir*, oleh Ibnu Hajar al-Asqalani
- 3) *Story of Khidir A.S.: Mistik dan Makrifat Sang Nabi Misterius*, oleh Heri Kurniawan Tadjid
- 4) *Menyimak Kisah dan Hikmah Kehidupan Nabi Khidir*, oleh Moh. Fathur Rois
- 5) *The Animator's Survival Kit*, oleh Richard Williams
- 6) *The Illusion of Life*, oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston
- 7) *Animation*, oleh Andrew Selby
- 8) *Animation: The Art of Layout and Storyboarding*, oleh Mark T. Bryne

Selain buku-buku utama di atas, akan dilakukan pula studi literatur dari sumber-sumber terpercaya di internet, jurnal yang telah diterbitkan, maupun *database* dari peneliti terdahulu. Ditambah lagi, data-data lainnya yang ditemukan di lapangan yang relevan dengan perancangan yang dibahas.

Dari berbagai studi literatur di atas, diharapkan dapat menjawab beberapa poin penting mengenai penelitian ini, di antaranya:

- 1) Asal-usul Nabi Khidir
- 2) Kehidupan Nabi Khidir sebelum maupun sesudah pertemuannya dengan Nabi Musa
- 3) Rahasia umur panjang serta kebijaksanaan Nabi Khidir
- 4) Bagaimana membuat animasi yang baik juga menarik

3.4.2. Ceramah Agama

Selain studi literatur, salah satu metode yang dapat digunakan untuk meriset soal Nabi khidir ialah dengan mendengarkan ceramah agama. Dewasa ini, banyak sekali ulama-ulama, terutama ulama terkenal, yang mulai berdakwah tidak hanya secara langsung, namun juga melalui internet. Banyak ustaz yang merekam ceramah mereka, kemudian diunggah ke media sosial agar dapat didengarkan oleh siapa saja secara gratis. Ini merupakan fenomena yang cukup menarik, dan dapat menjadi salah satu sumber data yang berguna dalam penelitian.

3.4.3. Studi Artefak

Studi artefak dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk-bentuk arsitektur, busana, dan budaya orang-orang pada masa itu. Studi ini didasarkan pada temuan-temuan artefak yang ada sejak masa lampau, dan dijadikan bahan pertimbangan dalam desain karakter maupun desain lingkungan.

3.4.4. Survei

Survei kepada target audiens dilakukan sebelum dan sesudah perancangan. Survei sebelum perancangan ditujukan untuk memperkuat latar belakang, sedangkan survei setelah perancangan dilakukan untuk mengetahui hasil serta efek dari perancangan tersebut kepada target audiens.

3.4.5. Wawancara

Metode selanjutnya ialah dengan mencari data primer melalui wawancara dengan narasumber yang sekiranya merupakan ahli di bidang tertentu, atau memiliki ilmu yang cukup.

Sebagai studi media, dilakukan wawancara mengenai film itu sendiri. Wawancara ini dilakukan untuk menetapkan apakah media yang digunakan sudah tepat, sekaligus berguna untuk studi konsep yang akan digunakan. Hal itu bisa dicapai dengan cara melakukan wawancara media mengenai film, kepada narasumber yang berpengalaman dalam bidang film.

3.4.6. Studi Eksisting dan Komparator

Studi eksisting dan komparator dilakukan untuk mendapat suatu tolak ukur yang dapat digunakan dalam perancangan animasi tentang Nabi Khidir.

3.4.7. *Post-Test*

Post-test dilakukan pada bagian akhir perancangan sebagai validasi lebih lanjut akan hasil yang didapat. Pada serial animasi Khidir, post-test akan dilakukan kepada target audiens berusia 15-18 tahun.

3.5. Pengambilan Keputusan

Setelah data-data terkumpul, dilakukanlah tahap pengambilan keputusan. Tahap ini ialah tahapan di mana akan ditentukan konsep keseluruhan yang menjadi landasan perancangan animasi tentang kehidupan Nabi Khidir. Di sini dilakukan pengambilan keputusan atas media, konten, dan desain yang akan digunakan dalam perancangan animasi. Setelah perancangan selesai, dilakukanlah survei target audiens serta *post-test*.

BAB IV

TEMUAN DATA DAN ANALISIS

4.1. Analisis Data

4.1.1. Studi Literatur



Gambar 4.1 Sumber data studi literatur
(Sumber: *Permana, Taufiq Aji* 2017)

Dalam studi literatur, penulis meneliti hampir semua buku Nabi Khidir yang beredar di pasaran. Buku-buku ini menyajikan berbagai macam mitos dan kisah seputar Nabi Khidir, seperti masa lalunya, kenabiannya, hingga mukjizat-mukjizatnya yang tertera dalam Al-Qur'an, hadits nabi, atsar sahabat, hingga pendapat ulama-ulama ternama. Buku-buku Khidir ini disusun oleh penyusun yang berbeda-beda, namun kebanyakan merujuk pada satu kitab yang sama. Adalah kitab *Az-Zahr An-Nadhir fi Naba' Al-Khadhir* karya Ibnu Hajar Al-Asqalani. Ia merupakan seorang *syaiikhul Islam* (gelar seorang ulama yang memiliki keluasan ilmu) dan *Imam Al-Hafidz* (gelar ulama yang telah hafal 100 ribu hadits lebih) pada zamannya.

Selain daripada itu, buku-buku tersebut juga mengandung terjemahan dan gabungan dari kitab-kitab seperti *Bughyatul Azkiya' fi Bahsi 'An Karomatil Auliya'* dan *Inayatul Muftaqir bima Yata'allaq bi Sayyidina Khidhir 'Alaihissalam*. Hadits yang telah didapat kemudian diperiksa dengan berbagai metode, seperti rujukan kepada sumber aslinya, biografi perawi, dan perbedaan redaksi. Hasil dari penelitian studi literatur yang telah dilakukan akan dipaparkan secara singkat di sini.

1. Nama Asli Khidir

Terdapat beberapa simpang siur mengenai kelahiran dan nama asli Khidir. Ada puluhan pendapat dari berbagai kalangan perawi yang meriwayatkan mengenai hal ini. Dari puluhan riwayat tersebut, penulis berhasil menyaring tiga pendapat yang memiliki kredibilitas cukup tinggi. Tiga riwayat tersebut di antaranya:

1. Khidir merupakan anak dari Qabil, putra Adam, yang bernama Khadirun. Diriwayatkan oleh Abu Hatim As-Sijistani dalam kitab *Al-Mu'ammariin*. Namun, riwayat ini mu'dhal (terputus dua perawi berturut-turut).
2. Khidir merupakan Balya bin Malkan bin Qali' bin Syalikh bin 'Abir bin Afakhsyadz bin Sam bin Nuh. Diriwayatkan oleh Wahb bin Munabbih, dan diamini pula oleh Ibnu Qutaibah dan An-Nawawi.
3. Khidir merupakan cucu Fir'aun dari anak perempuannya. Diungkapkan oleh Muhammad bin Ayyub, yang bersumber dari Ibnu Luhai'ah. Namun, secara logika, kecil kemungkinan bahwa cucu Fir'aun menjadi guru dari Musa yang merupakan anak angkat Fir'aun.

Setelah melalui proses seleksi, akhirnya diputuskan bahwa nama Khidir yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu pendapat Wahb bin Munabbih, yang menyatakan bahwa Khidir

bernama Balya bin Malkan. Wahb bin Munabbih ialah seorang perawi dari Yaman yang *tsiqah* (dapat dipercaya), dan termasuk dalam perawi tingkatan ketiga. Hadits-nya dirujuk oleh Bukhari, Muslim, Abu Dawud, Tirmidzi, dan Nasa'i.

2. Julukan 'Khidir'

Menurut ungkapan Imam Ahmad, mengutip riwayat Ibnu Mubarak, dari Ma'mar, dari Hammam, yang bersumber dari Abu Hurairah ra, pada suatu ketika Khidir duduk di atas tanah kering berwarna putih. Tiba-tiba, tanah yang ia duduki itu berguncang dari bawah dan berubah menjadi hijau (*khadra*). Oleh sebab itu, ia diberi julukan 'Khidir' yang juga berarti hijau. Pendapat ini terdapat dalam kitab *Shahih Al-Bukhari* dan *Shahih Muslim*.

3. Kenabian Khidir

Terdapat perdebatan antara ulama dan para sufi mengenai apakah Khidir merupakan seorang nabi atau wali. Dalam surat Al-Kahfi ayat 82, disebutkan bahwa Khidir melakukan sesuatu bukan berdasarkan kemauannya sendiri. Jika dianalisis secara kontekstual, ini artinya Khidir melakukannya atas perintah Allah. Terlebih lagi, ia menjadi guru Nabi Musa, yang merupakan seorang nabi. Bagaimana mungkin Musa yang seorang nabi berguru pada orang yang bukan nabi? Maka dari itu, para ulama sepakat menyimpulkan bahwa Khidir ialah nabi Allah SWT.

4. Umur Panjang Khidir

Ini merupakan hal yang paling kontroversial dalam kasus Khidir. Menurut Ibnu Ishaq dalam kitab *Al-Mubtada'*, dahulu kala ketika maut hendak menjemput Nabi Adam, ia berdoa kepada Allah bahwa barangsiapa yang menguburkan Adam nantinya akan dipanjangkan umurnya hingga hari kiamat. Namun, tak ada seorang pun yang menguburkannya. Pada akhirnya, Khidir-lah

yang menguburkannya, sehingga ia mendapatkan umur panjang hingga waktu yang ditetapkan oleh Allah.

Lain halnya dari riwayat Ibnu Asakir, ia mengatakan bahwa umur panjang Khidir berasal dari *Ain al Hayah*, atau Mata Air Kehidupan. Disebutkan bahwa Khidir meminum air dari mata air ini ketika sedang melakukan perjalanan bersama Iskandar Zulkarnain, sehingga membuat ajalnya ditangguhkan hingga hari kiamat.

Namun, beberapa ahli hadits menepis anggapan bahwa Khidir memiliki umur panjang hingga hari kiamat. Bukhari pun menyangkal dengan hadits nabi:

“Di penghujung seratus tahun ke depan, tidak tersisa di muka bumi ini seorang pun yang saat ini berada di atasnya.”

Menurut hadits ini, tidak mungkin bahwa Khidir masih hidup, karena jika ia masih hidup, seharusnya pada masa Rasulullah ia ikut berjuang di sisi Rasulullah, namun kenyataannya tidak. Sedangkan Al-Mursi mengatakan, Khidir yang masih hidup saat ini bukanlah Khidir yang diketahui pada kisah Nabi Musa. Ulama lainnya berpendapat bahwa di tiap zaman itu ada Nabi Khidir. Namun klaim ini sama sekali tak berdasar. Apalagi, jika Khidir hidup pada masa Nabi Musa, tentu bentuk fisiknya serupa dengan manusia pada zaman itu, yang berukuran lebih dari lima kali ukuran manusia masa kini.

Para kaum sufi sendiri tetap menyatakan bahwa Khidir masih hidup dan pernah bertemu dengan Rasulullah sendiri. Ini didasarkan pada hadits yang diriwayatkan Al-Kamil, dari jalur Abdullah bin Nafi’, bahwa suatu hari Rasulullah mendengar orang berdoa, kemudian menemuinya, dan lelaki itu adalah Khidir. Hadits serupa juga diriwayatkan oleh Ibnu Asakir.

Mengenai kebenaran ceritanya, tidak ada yang mengetahui apakah sebenarnya ia masih hidup atau tidak. Kaum sufi berpendapat bahwa ia masih hidup, namun para ulama mengatakan Khidir telah wafat. Mana pun pendapat yang benar, hanya Allah yang mengetahui.

5. Kisah-Kisah Seputar Khidir

Terdapat banyak sekali kisah-kisah tentang Khidir yang beredar di masyarakat. Tiap-tiap kisahnya diriwayatkan oleh perawi-perawi yang berbeda. Jumlah kisah yang ada dapat berjumlah ratusan cerita-cerita hikmah, baik yang beberapa memiliki sumber riwayat, maupun yang tidak. Kisah-kisah tersebut tidak bisa dituliskan di sini, namun beberapa contoh kisah yang ada yaitu seperti:

- Khidir bersama Zulkarnain
- Khidir bersama Rasulullah SAW
- Khidir dan Jibril
- Khidir dan Umar bin Khattab
- Khidir pada Perang Qadisiyah
- Khidir bersama Buronan Sulaiman
- Khidir bersama Raja Ibnu Haywah
- Khidir bersama Sunan Kalijaga
- Khidir melawan Dajjal
- ... dan masih banyak lagi yang lainnya

Kisah-kisah yang disebutkan di atas tentunya tidak dapat serta merta dimasukkan ke dalam film. Perlu ditelusuri lagi tiap sumber datanya.

4.1.2. Ceramah Agama

1. Ustaz Firanda Andirja, MA.



Gambar 4.2 Ustaz Firanda Andirja, MA. dalam ceramah Musa dan Khidir
(Sumber: *Yufid.TV*)

Ustaz Firanda Andirja dalam ceramah agamanya menceritakan tentang Musa dan Khidir. Ia meyakini bahwa Khidir memanglah seorang nabi, karena ia memiliki ilmu laduni. Ilmu laduni ialah ilmu yang didapat langsung dari Allah, dan tidak mungkin diberikan pada orang yang memiliki kedudukan bukan nabi.

Ia beranggapan bahwa Khidir telah meninggal, berdasarkan hadits yang menyebutkan tiada yang abadi di dunia ini. Di dalam Al-Qur'an, orang yang memiliki umur paling panjang ialah Nabi Nuh, yaitu 950 tahun. Jika memang Khidir berumur ribuan tahun, maka itu merupakan hal yang lebih luar biasa, sehingga pastinya akan ada di Al-Qur'an. Namun nyatanya tidak ada.

2. Ustaz Adi Hidayat, Lc, MA.



Gambar 4.3 Ustaz Adi Hidayat, Lc, MA. dalam ceramah Nabi Khidir
(Sumber: *Subuh.TV*)

Ustaz Adi Hidayat mengisahkan bahwa Khidir diberkahi dengan ilmu takwil. Ilmu takwil dibagi dua, yaitu ilmu takwil yang berdasarkan mimpi dan berdasarkan fenomena tertentu. Ilmu takwil berdasarkan mimpi contohnya dimiliki oleh Nabi Yusuf, sementara ilmu takwil yang berdasarkan fenomena dimiliki oleh Nabi Khidir.

4.1.3. Studi Artefak

Studi artefak dilakukan berdasarkan artefak-artefak yang ada pada masa Khidir, atau sekitar 1500-1200 SM. Dari artefak tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan mengenai bentuk bangunan, gaya hidup, hingga kehidupan sosial pada masa itu. Artefak ini yaitu peninggalan yang dapat berupa gambar, lokasi, objek, dan lain sebagainya yang dapat membantu perancangan mencapai tujuannya. Namun, karena kisah Khidir yang lintas waktu, terdapat juga berbagai artefak lain berkisar dari tahun 500 M hingga 1200 M.

1. Desa Khidir



Gambar 4.4 Desa Nabi Khidir saat ini (kiri) dan pohon tongkat Musa (kanan)

(Sumber: *Khazanah Trans7*)

Desa Khidir terletak di provinsi Antakia, Turki. Warga sekitar meyakini bahwa desa ini merupakan desa yang pernah ditinggali Khidir pada masanya atau bahkan desa tempat Khidir dilahirkan. Di desa ini, terdapat sebuah pohon besar yang berusia kurang lebih 3000 tahun, dan diyakini berasal dari tongkat Nabi Musa. Pohon ini lokasinya berdekatan dengan sumber air yang tidak pernah habis, yang disebut dengan air abadi.

2. Desain Arsitektur



Gambar 4.5 Contoh referensi arsitektur

(Sumber: *123rf stock*)

Gaya arsitektur diambil dari berbagai kota di Turki, Persia, atau Arab, kemudian dimodifikasi agar lebih dapat menangkap bangunan pada zaman itu. Arsitektur pada zaman dahulu biasanya terbuat dari batu dan pasir. Bangunan-bangunannya tidak memiliki presisi seperti bangunan pada zaman sekarang, namun cukup untuk digunakan sebagai tempat tinggal. Bangunan di Turki atau Mesir biasanya mengadaptasi bentuk kotak, sedangkan bangunan di Romawi banyak menggunakan bentuk bulat. Gaya arsitektur juga dapat dilihat dari studi eksisting film-film sejenis yang mengadaptasi zaman yang sama.

3. Busana Masyarakat



Gambar 4.6 Contoh busana yang menjadi referensi
(Sumber: *HistoryOfClothing*; *Trans7*)

Busana yang digunakan dalam animasi ini yaitu gaya berpakaian pada zaman ~1200 SM hingga ~1200 M. Model pakaian yang diambil berdasarkan latar pada animasi ini, yaitu daerah Turki, Persia, Arab, dan Romawi. Untuk menangkap suasana pada masa

itu secara tepat, dilakukan pencarian mengenai gaya busana orang-orang dari berbagai zaman yang cukup mendekati. Selain itu, dilakukan juga riset sekunder seperti melihat gaya busana dari film/karya yang bercerita pada era yang kurang lebih sezaman.

4.1.4. Wawancara



Gambar 4.7 Yogi Ishabib dan Taufiq Aji Permana
(Sumber: *Permana, Taufiq Aji 2017*)

Waktu : 28 November 2017
Tempat : C2O Library & Collaptive
Narasumber : Yogi Ishabib, Peneliti dan Kurator
Pewawancara : Taufiq Aji Permana
Peralatan : Alat perekam dan alat tulis

1. Kelebihan Animasi Sebagai Sebuah Media

Film memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri dalam menceritakan sesuatu. Dalam film, orang dapat melihat visual dan bentuk rekaan dari suatu objek, sementara dalam media lain seperti buku dan novel hanya penceritaan berupa teks. Selain itu, orang dapat mengandai-andai bahkan berasakan seperti apa zamannya, warna, kehidupan di saat itu, suasana, letak geografis, bahkan objek-objek seperti batu, rumput, semua dapat terlihat secara audiovisual. Namun, media film juga memiliki

kekurangan. Jika ketika membaca teks orang dapat berimajinasi akan apa yang ada di dalamnya, namun ketika hal itu divisualisasikan dalam sebuah visual seperti film, itu seperti memenjarakan imajinasi.

2. Adaptasi Kisah Khidir dalam Film

Kisah Khidir, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, memiliki banyak cabang dari riwayat yang berbeda-beda. Terdapat banyak sekali ‘lubang’ yang ada dalam kisah ini. Untuk mengatasi hal tersebut, maka pemilahan data sangat penting dilakukan.

Dalam kasus Khidir, banyaknya versi cerita tentunya dapat menuai kontroversi. Jika semisal mengambil salah satu cerita dan mengabaikan cerita yang lain, dapat memberi kesan berat sebelah terhadap sebagian versi. Maka dari itu, akan lebih bijak bahwa kisah Khidir diadaptasi dalam film fiksi, berdasarkan biografis berbasis perawi, sehingga lebih membebaskan pemilihan riwayat yang akan dirujuk dalam film. Sehingga, film animasi Khidir ini merupakan alusi dari kisah-kisah Khidir yang beredar di kalangan masyarakat, sebagai film fiksi biografis.

3. Keputusan Subjektif Sutradara dalam Film

Sutradara memiliki pengaruh yang besar dalam film. Ia memiliki tanggung jawab atas jalannya proses pembuatan film. Bisa dibayangkan, media film bukanlah merupakan sesuatu yang objektif. Semua keputusan ada di tangan sang sutradara. Terkadang, ada data yang bagus tapi tidak cocok jika dimasukkan ke dalam film, ada pula data yang kurang bagus tapi sangat cocok dimasukkan ke dalam film. Di sinilah keputusan subjektif sang sutradara berperan.

Dalam pembuatan film berbasis riset, sutradara bertugas memilah data mana saja yang akan digunakan. Sutradara memiliki

kebebasan menambahkan maupun mengurangi konten yang akan dimuat. Keputusan sutradara ini harus memiliki alasan yang jelas, misalnya agar film menjadi lebih menarik, menghubungkan benang merah, atau untuk memperdalam cerita/karakter.

4.1.5. Survei dan Ulasan tentang Serial Animasi Khidir

Survei ini dilaksanakan setelah perancangan serial animasi Khidir selesai. Dalam survei ini, terdapat 50 responden dari masyarakat umum dengan rentang usia beragam yang memberikan ulasan dan tanggapan terhadap animasi yang telah dibuat. Beberapa poin hasil survei ini ialah sebagai berikut:

- Survei ini dilakukan oleh 70% laki-laki, dan 30% perempuan.
- Usia responden beragam, mulai dari 16 hingga 49 tahun.
- Sebelum menonton animasi ini, 56,5% belum mengetahui tentang Nabi Khidir, sedangkan 43,5% sisanya sudah mengetahui.
- Secara konten dan cara bercerita, rata-rata dari nilai yang diberikan ialah 4,46 dari 5
- Dari segi gambar dan visual, nilai rata-rata yang didapat ialah 4,12 dari 5
- Dialog dan tata bahasa mendapatkan rata-rata 4,22 dari 5
- Musik mendapatkan nilai 4,02 dari 5
- Sebesar 97,8% responden dapat memahami dengan baik cerita yang disampaikan
- 97,8% juga tertarik untuk mengenal Nabi Khidir lebih dalam

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa perancangan cukup berhasil memberikan informasi mengenai Nabi Khidir terhadap responden, terutama 56,5% yang belum mengetahui Khidir. Dari segi teknis, diketahui unsur cerita mendapatkan nilai tertinggi, sedangkan unsur musik mendapat nilai terendah.

4.1.6. *Post-Test* Serial Animasi Khidir

Post-test dilaksanakan setelah serial animasi Khidir selesai. *Post-test* ini dilakukan pada hari Minggu, 21 Juli 2019, pada pukul 13.00, melibatkan lima orang santri laki-laki Pondok Pesantren Elkisi selama satu jam.



Gambar 4.8 Santri Pondok Pesantren Elkisi menonton animasi Khidir.
(Sumber: *Permana, Taufiq Aji 2019*)

Beberapa hasil yang didapat dari post-test ini adalah sebagai berikut:

- ❖ Seluruh santri telah mengetahui Nabi Khidir, dan bisa menyebutkan beberapa kisahnya, seperti guru Nabi Musa, kisahnya meminum air abadi, usianya yang panjang, bahkan yang bersifat klenik seperti kisahnya bertemu Sunan Kalijaga
- ❖ Seluruh santri dapat memahami dengan baik konteks cerita dari animasi yang dipertontonkan
- ❖ Kesan yang paling diingat dari film ini yaitu bagus, sederhana, mudah dipahami, namun kualitas suara kurang baik
- ❖ Para santri dapat mendeskripsikan Khidir sebagai pribadi yang baik hati, tenang dan pendiam, serta tidak pandang bulu dalam menolong seseorang
- ❖ Untuk episode selanjutnya dari serial animasi Khidir, yang ingin diketahui yaitu kisah kelahiran Khidir, kisahnya meminum air abadi, dan kisahnya di nusantara seperti bertemu Sunan Kalijaga

4.2. Kriteria Desain

Dalam melakukan perancangan animasi tentang Nabi Khidir, beberapa variabel penelitian ditetapkan sebagai kriteria desain, seperti konten cerita, gaya gambar, sinematografi, hingga corak warna. Variabel-variabel tersebut disatukan akan menjadi penopang dalam perancangan animasi ini.

4.2.1. Struktur Cerita

1. Judul Film

Judul film memiliki peranan penting dalam menceritakan isi film. Oleh karena itu, judul yang akan digunakan ialah nama sang tokoh utama, yakni 'Khidir'. Penamaan tokoh utama sebagai judul seringkali digunakan dalam film-film bertemakan tokoh sejarah, seperti film Soekarno atau Kartini. Selain karena penamaan yang sederhana, judul yang menggunakan nama tokoh

utama dapat segera memberikan bayangan kepada penonton kira-kira seperti apakah kisah yang akan diceritakan.

2. Alur Cerita

Struktur cerita bersifat episodik acak maju-mundur, yang artinya kejadian-kejadian yang ada tidak berdasarkan kronologi waktu. Ini meliputi kisah-kisah Khidir yang beredar di kalangan para ulama, mulai dari kisahnya bersama orang-orang yang ditemuinya, hingga asal-usul Khidir itu sendiri. Konten cerita yang ada di sini didasarkan pada kisah yang tercantum dalam berbagai macam hadits yang diriwayatkan oleh berbagai macam perawi, yang sekiranya merupakan perawi yang tepercaya.

3. Isi Cerita dan Pembabakan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kisah Khidir akan diceritakan dalam beberapa episode. Pada animasi ini, tiap episode disebut dengan jilid. Berikut pembabakan yang telah disusun, beserta ringkasan singkat dari tiap jilid.

Tabel 4.1 Isi cerita dan pembabakan animasi Khidir per episode.

JILID	JUDUL EPISODE	SINOPSIS
1	<i>Dia adalah Khidir</i>	<p>Tema cerita: kerendahan hati Khidir</p> <p>Pada suatu ketika, seorang pria tua sedang berjalan di pasar bani Israil. Ia kemudian bertemu dengan seorang budak yang berupaya menebus kemerdekaannya. Pria tua yang tidak memiliki apa-apa tersebut, menawarkan kebebasannya sebagai ganti kemerdekaan sang budak. Sang budak</p>

		<p>pun setuju untuk menjual pria tua tersebut sebagai budak, dan Khidir pun terjual seharga 400 dirham.</p> <p>Ketika Khidir menjadi budak seorang saudagar kaya raya, ia tidak pernah diperintah apa pun, tidak seperti budak lainnya. Rupanya sang saudagar ingin Khidir agar tidak bekerja keras karena usianya yang sudah tua. Khidir tidak terima akan hal itu, dan memaksa majikannya untuk memberikannya pekerjaan.</p> <p>Sang saudagar pun memberikan pekerjaan yang tidak mungkin ia selesaikan, yaitu mengangkat batu raksasa yang bahkan tak dapat diangkat oleh enam orang berbadan besar. Namun, Khidir mampu melakukannya. Saudagar yang terkejut akhirnya mengetahui identitas Khidir, dan akhirnya membebaskannya dari perbudakan.</p> <p>(Hadits yang di-takhrij oleh Ath-Thabrani dalam <i>Al-Mu'jam Al-Kabir</i>)</p>
2	<i>Sang Ahli Hadits</i>	<p>Tema cerita: misteri kekekalan Khidir</p> <p>Ahmad bin Husain ialah seorang remaja pandai. Pada suatu ketika, ia bertemu dengan pria yang rambutnya disemir. Pria itu mengingatkan Ahmad agar tidak mendekati pintu pejabat</p>

		<p>pemerintahan. Kini, Ahmad telah berusia, ia menjadi seorang ahli hadits bernama Abu Zur'ah. Saat itu, ia kembali bertemu dengan pria tersebut, dengan perawakan yang masih sama persis.</p> <p>(Riwayat Ibnu Asakir dari biografi Abu Zur'ah)</p>
3	<i>Khidir dan Ilyas</i>	<p>Tema cerita: pertemanan Khidir dan Ilyas</p> <p>Nabi Khidir diutus di lautan, Nabi Ilyas di daratan. Keduanya seringkali bertemu di benteng yang dibangun oleh Zulkarnain untuk memisahkan antara manusia dan kaum Ya'juj. Ketika bertemu, mereka melaksanakan ibadah haji bersama-sama.</p> <p>(Riwayat Abdurrahim bin Waqid dari Muhammad bin Bahram dari Abban)</p>
4	<i>Lahirnya Balya bin Malkan</i>	<p>Tema cerita: asal muasal Khidir</p> <p>Balya bin Malkan terlahir dalam masa pelarian ibunya, Alha binti Faris. Ia kemudian ditinggalkan dan ditemukan oleh seorang penggembala yang hidup di desa. Pria itu merawat Balya hingga remaja. Suatu hari, Raja Malkan mengadakan sayembara untuk mencari seorang juru tulis, tanpa disadarinya</p>

		<p>bahwa salah seorang pesertanya ialah putranya sendiri.</p> <p>Setelah Raja Malkan mengetahui bahwa Balya ialah putranya, Balya pun langsung mengangkatnya sebagai putra makhota kerajaan.</p> <p>(Riwayat As-Suhaili dalam <i>At-Ta'rif wa Al-A'lam</i>)</p>
5	<i>Keturunan Sang Raja</i>	<p>Tema cerita: kehidupan Khidir sebagai putra makhota</p> <p>Balya kini tinggal bersama ayahnya, Raja Malkan, dan mendapat mandat mengurus rakyat. Ia juga berguru kepada seorang ahli ibadah. Saat memasuki usia dewasa, para pembesar istana menginginkan Balya dikawinkan agar Raja dapat memiliki keturunan. Raja pun menawarkan Balya untuk membangun rumah tangga. Balya enggan melakukannya, namun sang raja pun menjodohkannya dengan seorang wanita yang ia pilihkan.</p> <p>Setelah berulang kali gagal dalam berumah tangga, Raja marah terhadap Balya. Balya pun melarikan diri ke tempat yang tidak dapat dijangkau oleh ayahnya, yaitu ke Roma.</p>
6	<i>Abul Abbas</i>	<p>Tema cerita: masa pelarian Khidir</p>

		<p>Balya yang melarikan diri tiba di Romawi, sebuah kerajaan yang dipimpin oleh Iskandar Zulkarnain, seorang pemimpin yang saleh. Di sana, ia seringkali membantu rakyat menyelesaikan hal-hal kecil, hingga masalah-masalah yang besar.</p> <p>Berita ini tentang ketekunan Balya menarik perhatian sang raja, hingga ia pun dijadikan menteri olehnya. Balya pun diberi julukan Abul Abbas.</p>
7	<i>Kebajikan Iskandar Zulkarnain</i>	<p>Tema cerita: kisah Khidir dan Iskandar</p> <p>Dalam melakukan penaklukannya, Raja Iskandar Zulkarnain tiba di sebuah tempat yang diapit oleh dua gunung. Di sana ia bertemu dengan kaum yang tidak mengerti pembicaraan. Merekalah Ya'juj dan Ma'juj, yakni kaum yang membuat kerusakan di bumi. Iskandar pun mengumpulkan potongan-potongan besi dan tembaga untuk melawan mereka, dan membangun sebuah tembok.</p> <p>(Q.S. Al-Kahfi: 83-98)</p>
8	<i>Mata Air Kehidupan</i>	<p>Tema cerita: asal-usul umur panjang Khidir</p> <p>Iskandar yang saleh ditemui oleh malaikat bernama Rafail di kediamannya. Malaikat tersebut</p>

		<p>menceritakan mengenai tata cara ibadah Zulkarnain, yang tidak ada apa-apanya dibandingkan ibadah di langit. Zulkarnain yang terharu mengharapkan umur panjang agar dapat beribadah sebenar-benarnya. Atas keterangan Rafail, Zulkarnain ditemani menterinya, Abul Abbas, bersama pasukannya berangkat mencari mata air kehidupan yang dikatakan mampu memberi umur panjang. Konon mata air tersebut berada di tanduk matahari.</p> <p>Sesampainya di sana, mereka menjalani perjalanan yang sangat jauh dengan persediaan terbatas. Banyak prajurit yang gugur dan menyerah, namun Iskandar tetap maju. Suatu hari, Allah memberi wahyu pada Khidir hingga ia menemukan mata air kehidupan.</p> <p>Khidir pun meminum dan mandi dari air tersebut, dan meninggalkan pasukan Iskandar yang masih kebingungan mencari mata air itu.</p> <p>(Riwayat Ibnu Asakir dari jalur Sufyan bin Waki' dari Mu'tamir bin Sulaiman dari Abu Ja'far)</p>
9	<i>Nabi yang Sombong</i>	Tema cerita: kisah Nabi Musa dan Khidir

		<p>Usai mengakhiri tirani Firaun yang kejam, Nabi Musa kini memimpin kaum bani israil. Musa mengatakan bahwa ia adalah orang paling berilmu di seluruh muka bumi. Atas kesombongannya itu, Allah menurunkan firman kepadanya, bahwa ia harus belajar kepada seorang hamba yang ilmunya jauh melebihi dirinya.</p> <p>Musa pun berguru pada Khidir, dan Khidir memberinya syarat yang berat, yaitu dilarang mempertanyakan ajarannya. Musa yang sombong selalu melanggar syarat tersebut, hingga akhirnya Khidir meninggalkannya. Musa pun akhirnya mengetahui kesalahannya.</p> <p>(Q.S. Al-Kahfi: 65-82)</p>
10	<i>Duka</i>	<p>Tema cerita: kisah meninggalnya Nabi Muhammad</p> <p>Pada bulan Rabiul Awal tahun 11 H, dunia sedang dilanda duka yang berat. Bumi telah kehilangan orang paling mulia yang pernah menginjakkan kaki di atasnya. Muhammad SAW sang kekasih Allah meninggal dunia. Abu Bakar yang sedang berduka di kediaman Rasulullah mendengar salam dari seorang tak dikenal. Ia menyimpulkan</p>

		<p>bahwa itu merupakan kunjungan tak terduga dari Khidir dan Ilyas.</p> <p>(Riwayat Ibnu Abi Dunya dari Ibad bin Abdush Shamad yang bersumber dari Anas bin Malik ra.)</p>
--	--	--

3. Struktur Cerita

Pada perancangan ini, penulis akan berfokus pada pembuatan jilid 1 “Dia Adalah Khidir”. Struktur cerita untuk jilid pertama ini adalah sebagai berikut:

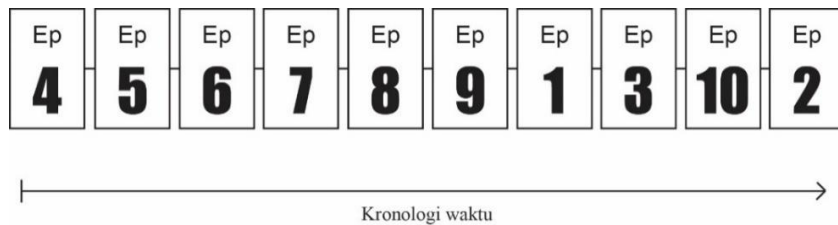
Tabel 4.2 Struktur cerita pada episode “Dia Adalah Khidir”.

Inciting Incident	Seorang budak meminta Khidir untuk bersedekah padanya, namun Khidir tak memiliki apa pun untuk disedekahkan. Pada akhirnya, Khidir merelakan dirinya untuk menjual dirinya sendiri demi bersedekah kepada sang budak.
Lock in	Seorang saudagar bernama Yazid membeli Khidir untuk dijadikan budaknya. Uang itu diberikan kepada sang budak dan ia pun berterima kasih.
Midpoint	Khidir menjadi budak untuk beberapa waktu. Namun, ia ditelantarkan oleh sang majikan, yang mengatakan bahwa orang tua sebaiknya beristirahat. Khidir tak ingin hal itu, ia bersikeras agar Yazid mempekerjakannya, tetapi ia selalu menolak.
Main Culmination	Setelah berkali-kali berseteru, Yazid pun akhirnya menerima dan memberikan Khidir

	pekerjaan. Namun, itu adalah sebuah pekerjaan mustahil yang tak dapat dikerjakan oleh seorang pun.
Third Act Twist	Tanpa disangka Khidir mampu menyelesaikan tugas tersebut. Ia pun mengaku bahwa ia seorang nabi kepada sang saudagar. Yazid pun berserah diri, dan akhirnya memerdekakan budaknya sang Nabi Khidir.

4. Kronologi Cerita

Serial animasi Khidir bersifar episodik berupa kumpulan kisah, bukan cerita bersambung. Sehingga, alur ada dapat dimainkan. Urutan pada serial animasi Khidir diurutkan berdasarkan pengenalan terhadap Khidir itu sendiri, sesuai kaidah penceritaan. Jika ditelaah secara kronologis, maka urutan episodenya ialah:



Gambar 4.9 Alur cerita secara kronologis

4.2.2. Gaya Gambar



Gambar 4.10 Contoh referensi gaya gambar
(Sumber: *Dreamworks; Nickelodeon; Crunchyroll*)

Gaya gambar yang akan digunakan ialah gaya gambar semirealis karikatur yang menonjolkan karakter tertentu dari tiap tokoh, dan dapat menangkap postur serta ekspresi tiap tokoh dengan sempurna. Maka dari itu, penting untuk meriset wajah dan karakter tiap orang berdasarkan suku atau rasnya. Tiap-tiap gambar harus dapat menangkap emosi yang dirasakan oleh karakter. Jika hal itu berhasil dilakukan, maka animasi akan terlihat lebih nyata dan dapat memberikan efek lebih kepada penonton.

4.2.3. Desain Karakter

Pada episode “Dia adalah Khidir”, terdapat tiga karakter utama yang memiliki peran kunci. Tiga karakter ini yakni Khidir, Budak, dan Saudagar.

1) Khidir (Balya bin Malkan)



Gambar 4.11 Referensi perawakan Khidir
(Sumber: *Zaman; Islamidia; Pustaka Agung Harapan*)

Balya bin Malkan merupakan nama asli dari Nabi Khidir. Sedikit sekali hadits yang menyebutkan tentang perawakan fisik Nabi Khidir. Namun, beberapa riwayat mengatakan bahwa Khidir memiliki tubuh yang kurus dan tinggi, serta selalu membawa tongkat. Selain itu, ada pula yang mengatakan bahwa ibu jarinya tidak memiliki tulang, sehingga sangatlah lembut.

2) Budak



Gambar 4.12 Referensi penggambaran budak
(Sumber: *Mizanul Adyan; Tarik Film*)

Pada masa ini, penggunaan budak ialah merupakan hal yang biasa. Kebanyakan budak merupakan orang kulit hitam, dan beberapa orang kulit putih tawanan perang. Umumnya, para budak bertelanjang dada dan hanya mengenakan secarik kain untuk menutupi daerah kemaluan.

3) Saudagar



Gambar 4.13 Referensi penggambaran saudagar
(Sumber: *Tarik Film; Dreamworks*)

Sang Saudagar memiliki pakaian yang lebih bagus dibandingkan kebanyakan orang lainnya. Ia mengenakan pakaian tenun berwarna emas, dan aksesoris tambahan seperti kalung dan cincin akik. Desainnya dibuat sedikit gemuk untuk menunjukkan bahwa ia orang yang serba berkecukupan.

4.2.4. Desain Lingkungan

Pada episode “Dia adalah Khidir”, terdapat dua lokasi kunci. Yang pertama ialah pasar tempat bertemunya Khidir dengan Budak, dan yang kedua ialah daerah rumah Saudagar, tempat Khidir menjalani hari sebagai seorang budak.



Gambar 4.14 Referensi kota dan pasar pada episode “Dia adalah Khidir”
(Sumber: *Tarik Film*)

Arsitektur bangunan kebanyakan hanya berbentuk kubus sederhana, dengan lubang kecil sebagai pintu atau jendela. Bangunan-bangunan ini umumnya terbuat dari batu atau tanah.

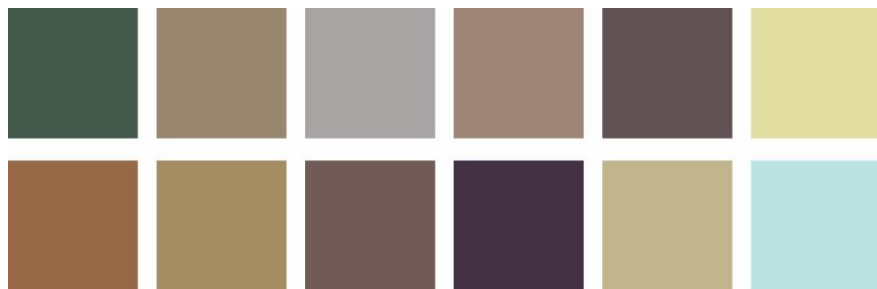
4.2.5. Gaya Animasi



Gambar 4.15 Contoh referensi gaya visual animasi
(Sumber: *Netflix* (atas); *Sentai Filmworks* (bawah))

Gaya animasi dalam serial Khidir ini akan mengadaptasi gaya animasi Jepang, terutama dari serial *Devilman Crybaby* (2018), dan *From The New World* (2012), di mana karakter akan dibuat berbentuk manusia normal, dan tanpa ada penggunaan *shading*. Hal ini akan memberikan kesan detail pada bagian latar belakang, di mana akan dilukis digital satu per satu. Selain dari segi visual, teknik ini juga lebih mudah dilakukan dibandingkan teknik animasi bergaya Amerika.

4.2.6. Corak Warna



Gambar 4.16 Corak warna animasi

Animasi Khidir akan menggunakan corak warna yang kontras. Merupakan percampuran antara warna dingin dan warna hangat. Ini dilakukan mengingat suasana dan latar tempat banyak berupa

tempat-tempat panas, namun ditambahkan dengan warna misteri sehingga terciptalah corak warna pastel dengan saturasi rendah.

4.2.7. Luaran Animasi

Serial animasi ini akan dibuat seukuran FHD 1080p, dengan rasio gambar 16:9. Serial ini akan memiliki total 10 episode dengan kisaran waktu ± 20 menit per episode. Dikarenakan ini dibuat sebagai film komersil yang akan ditayangkan di media digital, maka format film menggunakan format yang optimal untuk digunakan di Youtube yaitu MP4.

BAB V

KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

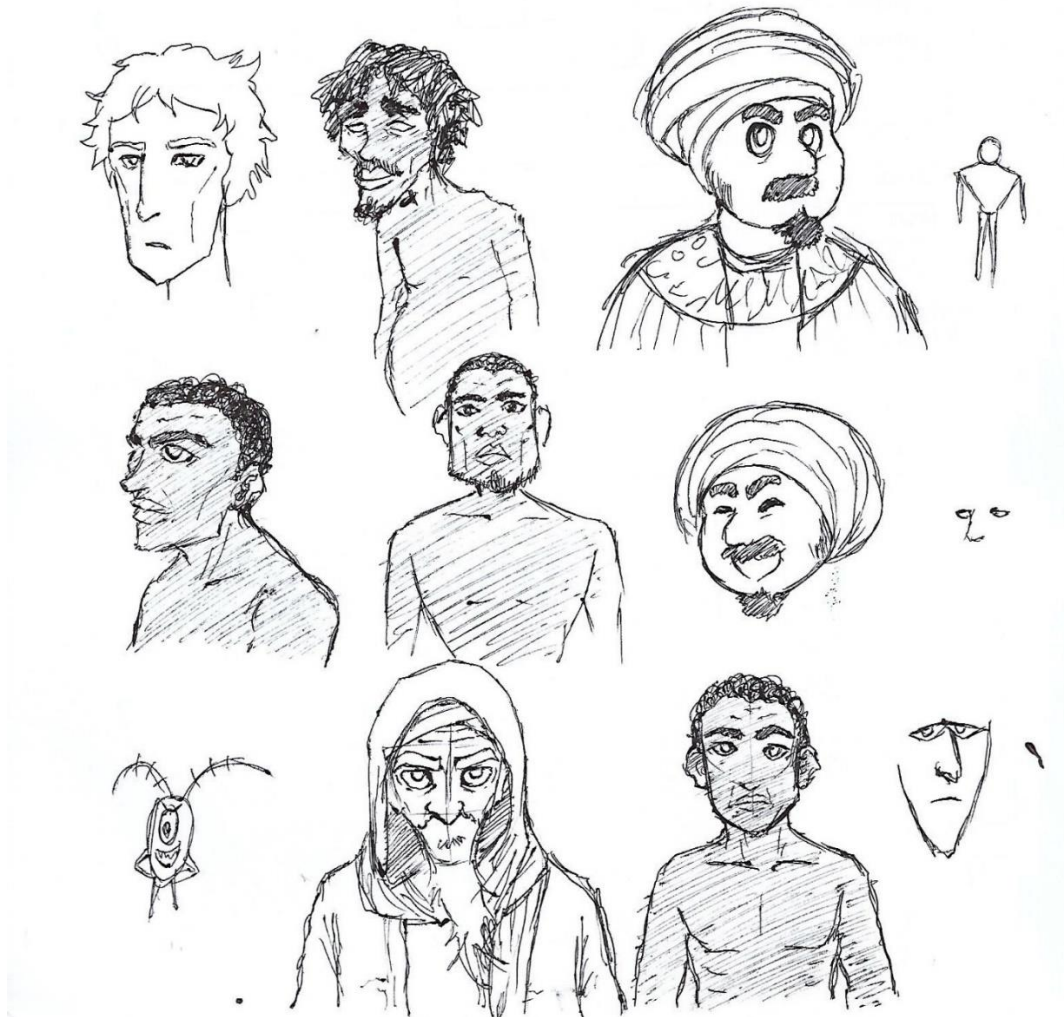
5.1. Konsep Dasar Perancangan

Animasi Khidir menggunakan konsep serial animasi fiksi berupa alusi dari kisah-kisah Khidir yang beredar di kalangan ulama maupun masyarakat, ditangkap sebagai interpretasi tentang Nabi Khidir menurut penulis. Hal ini dikarenakan simpang siurnya data yang ada mengenai Nabi Khidir, sehingga tidak dapat ditarik satu garis yang nyata dan benar terjadi. Selain daripada itu, satu hal yang perlu diwaspadai adalah sedikitnya orang yang memahami tentang Khidir. Ditakutkan bahwa, nantinya orang yang menonton bisa jadi akan mengira bahwa kisah Nabi Khidir dalam animasi ini merupakan kisah paling benar dan paling shahih, dan akhirnya malah menimbulkan kontroversi. Maka dari itu, konsep cerita dibuat fiksi, sehingga dapat lebih leluasa menambahkan cerita-cerita yang bersifat data relatif.

Di sini, serial animasi akan meminimalisasikan konten-konten yang lebih bersifat agama, dan lebih mengangkat mengenai sejarah hidup Khidir itu sendiri. Konsep ini dipilih agar film lebih bersifat netral dan lebih mudah dimengerti, sehingga tidak terlalu berat pada agama dan istilah-istilah Islam. Konsep desain yang akan digunakan ialah “Adaptasi Hadits agar Mudah Dipahami”. Dengan begitu, semua golongan masyarakat dapat menikmati film animasi Khidir ini sama rata, baik mereka berasal dari latar belakang religius atau bukan.

Jenis penceritaan dalam serial animasi ini yaitu alur yang episodik dan tidak terikat antara satu sama lain. Artinya, tiap episode dapat berdiri sendiri sebagai cerita yang utuh. Kisah-kisah dalam *Khidir* mengambil latar dan setting waktu yang berbeda setiap episodinya, sehingga tiap episode memiliki risetnya masing-masing, baik dari segi budaya, arsitektur, busana, dan lain sebagainya. Dalam perancangan tugas akhir kali ini, penulis akan

memfokuskan pada bagian episode pertama dari serial animasi Khidir, dengan judul “Dia adalah Khidir”.



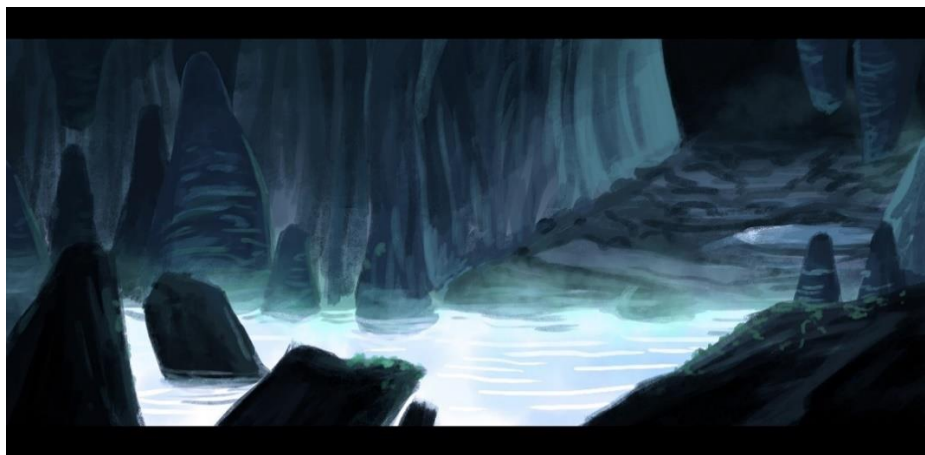
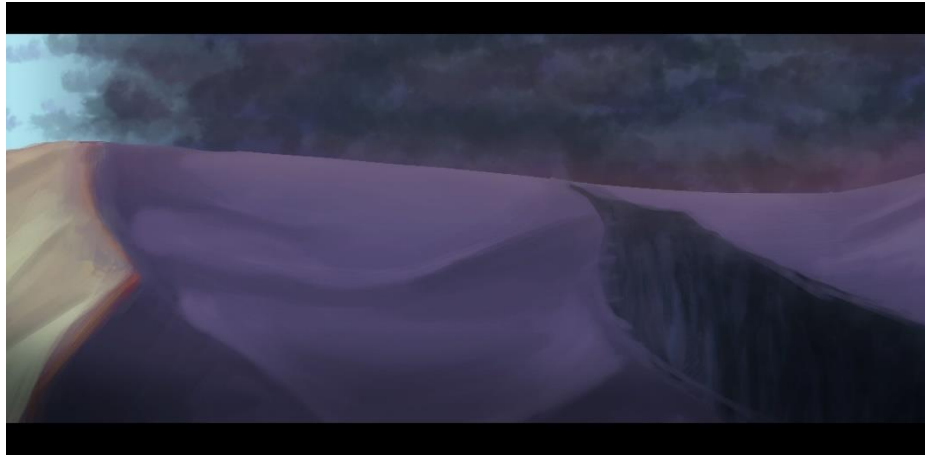
Gambar 5.1 Sketsa kasar untuk karakter-karakter dalam serial animasi Khidir

Pada tahap awal perancangan, dibuatlah wajah-wajah yang kemungkinan akan digunakan untuk serial animasi Khidir. Beberapa sketsa wajah meliputi wajah Khidir, Saudagar, dan beberapa alternatif wajah budak.



Gambar 5.2 Konsep awal untuk karakter-karakter dalam serial animasi Khidir

Selain sketsa kasar, terdapat juga desain karakter awal untuk beberapa karakter yang akan muncul di serial ini. Contoh karakter yang terdapat di sini meliputi tahapan karakter Khidir, Iskandar, dan Raja Malkan. Selain karakter, ada pula sketsa konsep untuk latar tempat yang akan digunakan di serial ini.



Gambar 5.3 Konsep awal untuk desain latar dalam serial animasi Khidir

5.2. Gaya Gambar dan Animasi

Gaya gambar merupakan salah satu hal terpenting dalam pembuatan animasi. Dari gaya gambar, dapat ditentukan mood, target audiens, serta tingkatan cerita dalam sebuah film. Untuk serial animasi ini, gaya gambar

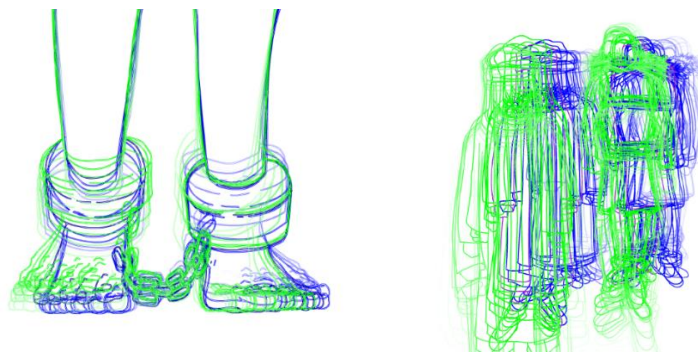
yang akan digunakan yaitu semirealis, dikarenakan mengedepankan cerita yang serius dan memiliki bobot yang cukup tinggi.



Gambar 5.4 Sketsa alternatif gaya gambar

Gaya gambar yang digunakan berupa semirealis, dengan warna saturasi rendah dan tidak menggunakan *shading*. Pemilihan ini lebih ke arah persoalan teknis, karena penggunaan *shading* yang rumit akan membuat lebih sulit dan memperlama durasi pengerjaan.

Untuk gaya animasi yang digunakan ialah teknik animasi paperless. Teknik ini merupakan sebuah metode membuat animasi digital dengan menggambar setiap frame satu per satu, mirip dengan animasi tradisional pada umumnya. Dengan teknik ini, artinya dalam animasi berformat 24fps akan membutuhkan 24 gambar setiap detiknya.



Gambar 5.5 Jumlah gambar yang dibutuhkan dalam animasi satu detik

5.3. Judul Animasi

Seperti yang telah disebutkan, animasi ini berjudul Khidir, sesuai dengan nama sang tokoh nabi. Sebagai sebuah film, logo judul harus dibuat sesederhana mungkin, karena nantinya akan diintegrasikan dengan berbagai media seperti poster atau di dalam film itu sendiri.



Gambar 5.6 Tipografi judul animasi Khidir untuk latar terang dan gelap

Logo film Khidir menggunakan aksara sans serif sederhana dengan huruf kapital seluruhnya. Warna yang digunakan ialah warna sederhana seperti putih atau hitam, ditambah dengan aksen hijau yang mengisyaratkan “hijau” Khidir.



Selain judul animasi utama, terdapat juga subjudul yang muncul di tiap episode. Subjudul ini disebut dengan jilid, dan akan selalu muncul sebagai pembuka ataupun penutup dari tiap episode.



Gambar 5.7 Penampakan judul di episode satu animasi Khidir

Judul ini muncul selama beberapa detik, dengan gaya sederhana yakni tulisan putih dengan latar hitam. Peletakan judul berada di tengah, dengan pemilihan aksara yang cukup besar dan mudah dibaca.

Planewalker

THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumped over the lazy dog

Divona

THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumped over the lazy dog

5.4. Kisah Singkat

Kisah dalam cerita “Dia adalah Khidir” ini mengadaptasi dari hadits yang di-*takhrij* oleh Ath-Thabrani dalam *Al-Mu’jam Al-Kabir*. Kisah ini berkisar pada masa 400-600 M.

Pada suatu ketika, Khidir sedang berjalan di pasar bani Israil. Ia kemudian bertemu dengan seorang budak yang berupaya menebus kemerdekaannya. Khidir yang tidak memiliki apa-apa tersebut, menawarkan kebebasannya sebagai ganti kemerdekaan sang budak. Sang budak pun setuju untuk menjualnya sebagai budak, dan Khidir pun terjual seharga 400 dirham kepada seorang saudagar kaya.

Khidir yang kini seorang budak, tinggal di sebuah rumah kecil bersama budak lainnya milik saudagar tersebut. Usai beberapa waktu berlalu, Khidir merasa ditelantarkan karena hampir tidak pernah dipekerjakan oleh majikannya tersebut. Sang saudagar menyebut bahwa ia membeli Khidir hanya karena iba. Ia tidak ingin mempekerjakan orang yang sudah tua dan lemah. Khidir pun menegur saudagar tersebut, dan memaksanya untuk memberikan pekerjaan. Sang saudagar pun mengalah, dan memberikan Khidir tugas untuk membersihkan jalur dagangnya yang tertutup batu besar. Batu tersebut nyatanya tidak bisa diangkat meski oleh enam orang sekalipun. Sang saudagar sengaja memberikan tugas yang mustahil kepada Khidir, kemudian meninggalkannya karena suatu urusan. Saat kembali, betapa terkejutnya ia melihat batu tersebut telah berpindah tempat dalam waktu beberapa jam saja. Ia pun memuji Khidir atas kerjanya yang hebat.

Pada suatu hari, sang saudagar berencana bepergian untuk beberapa hari. Ia mengutus Khidir untuk menggantikannya sebagai pemimpin keluarganya, menjaga istri dan anaknya selama ia bepergian. Khidir mengiyakan, namun meminta pekerjaan tambahan yang lain. Saudagar mulanya menolak membebaninya lagi, namun Khidir bersikeras. Ia memerintahkan Khidir untuk membangun rumahnya dengan bahan yang ada. Lagi-lagi permintaan yang mustahil.

Sepulang dari bepergian, sang saudagar terkejut melihat rumahnya telah dibangun. “Dengan cara apa kau melakukannya?” tanya sang saudagar. Khidir pun mengungkapkan bahwa ia adalah Khidir, sang utusan Allah. Sang saudagar yang terkesima pun memerdekakan Khidir dari statusnya sebagai budak, dan memberikannya pakaian baru. Khidir berterima kasih dan kembali melanjutkan perjalanannya.

5.5. Skrip Cerita (*Screenplay*)

Dalam proses pembuatan serial animasi *Khidir*, hal paling pertama yang dilakukan ialah menulis naskah film berdasarkan cerita yang sudah ditentukan. Berikut merupakan cuplikan dari skrip yang telah dibuat.

FADE IN:

EXT. SEBUAH KOTA DI NEGERI ARAB - PAGI HARI

Pada suatu zaman, rakyat negeri Arab hidup dengan tenteram.

EXT. PASAR BANI ISRAIL - PAGI HARI

Di pagi hari yang cerah, terlihat berbagai masyarakat bani israil sedang melakukan transaksi jual beli di pasar.

Seorang PEMBELI berdebat dengan PENJUAL daging kambing.

PEMBELI

Jangan kikir begitu, kawan!

PENJUAL

Tidak bisa, Tuan! ini sudah harga tetap.

Di tengah keramaian pasar tersebut, anak-anak kecil berlarian dan bersenang-senang.

Seorang BUDAK duduk termenung di tanah berpasir. Orang-orang berlalu lalang tanpa memperhatikan dia. BUDAK tersebut berpakaian lusuh dan mengenakan rantai yang mengikat kedua kakinya. Ia berkata dengan suara lirih, yang hampir tidak terdengar oleh seorang pun.

BUDAK

Mohon belas kasihnya, Tuan...

Di saat yang sama, KHIDIR, yakni seorang pria tua tinggi besar, dengan janggut kelabu yang panjang, berjalan di pasar tersebut. Ia berhenti ketika sang BUDAK menyentuh bagian bawah pakaiannya.

BUDAK

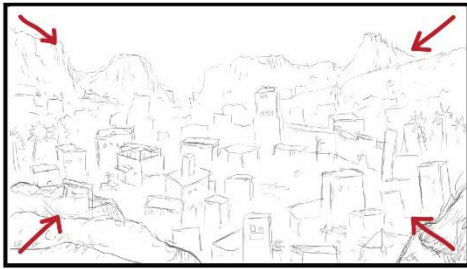
Bersedekahlah kepadaku, Tuan. Semoga engkau diberkati dengan kebaikan.

KHIDIR menoleh. Sorot matanya yang tajam menunjukkan sedikit perasaan iba kepada BUDAK tersebut.

.....

5.6. *Storyboard*

Tahap selanjutnya ialah menerjemahkan skrip tersebut menjadi sebuah *storyboard* yang berkesinambungan. *Storyboard* ini menentukan berbagai hal mengenai animasi yang dibuat, mulai dari sinematografi seperti *angle* kamera, *layout*, ekspresi, hingga durasi per adegan.



Scene # 001 Shot # 1
adegan landscape dengan zoom in



Scene # 001 Shot # 2



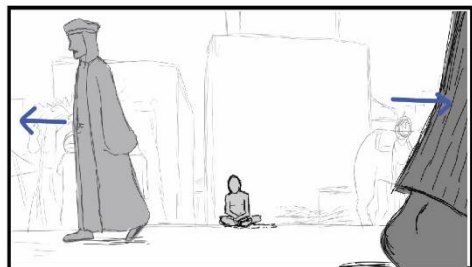
Scene # 001 Shot # 3
penjual dan pembeli berargumen



Scene # 001 Shot # 4
anak kecil berlarian di pasar



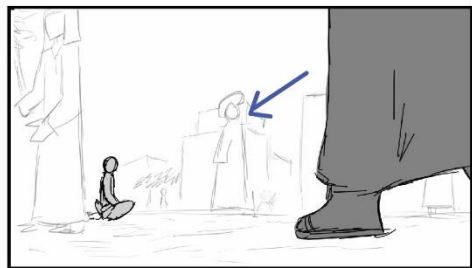
Scene # 001 Shot # 5
zoom in ke gang kecil



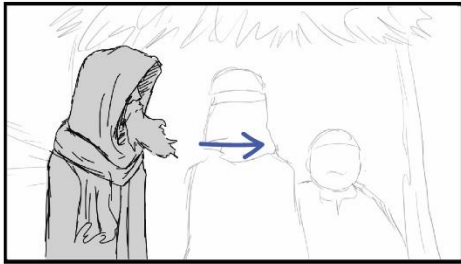
Scene # 001 Shot # 6
zoom in ke pengenalan budak



Scene # 001 Shot # 7
sang budak mengemis ke orang lewat



Scene # 001 Shot # 8
close up langkah kaki Khidir berjalan mendekat



Scene # 001 Shot # 9
Khidir berjalan



Scene # 001 Shot # 9-2
Khidir terhenti karena sesuatu



Scene # 001 Shot # 10
Khidir melirik ada apa di bawah



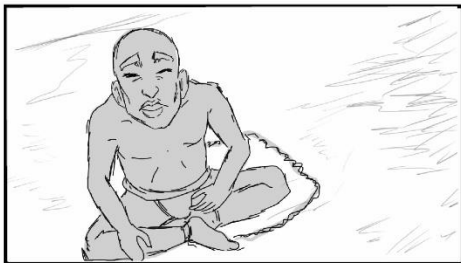
Scene # 001 Shot # 11
sang budak menarik pakaian Khidir



Scene # 001 Shot # 12
zoom out, suara keramaian mulai sunyi dan fokus pada interaksi Khidir dan Budak



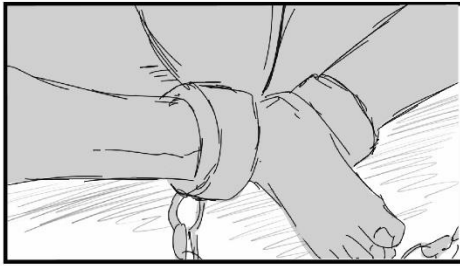
Scene # 001 Shot # 13
budak melepaskan kaki Khidir



Scene # 001 Shot # 14
sang budak meminta agar Khidir bersedekah padanya



Scene # 001 Shot # 15



Scene # 001 Shot # 16



Scene # 001 Shot # 17



Scene # 001 Shot # 18

Khidir menerangkan bahwa ia tak mempunyai apa-apa



Scene # 001 Shot # 19

sang budak bersikeras



Scene # 001 Shot # 20

Khidir merasa iba



Scene # 001 Shot # 21

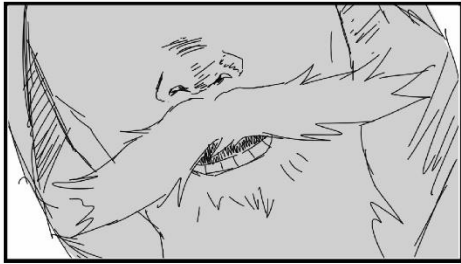
Khidir menanyakan untuk apa sedekahnya



Scene # 001 Shot # 22



Scene # 001 Shot # 23



Scene # 001 Shot # 24
Khidir menghela napas panjang



Scene # 001 Shot # 25
Khidir mengatakan bahwa ia akan menjual dirinya untuk bersedekah pada budak



Scene # 001 Shot # 26
budak terkejut



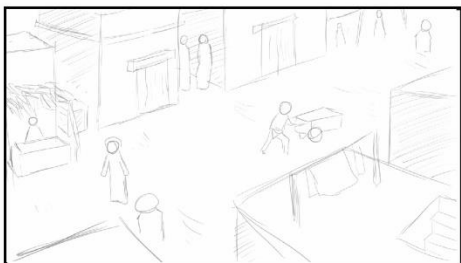
Scene # 001 Shot # 27
Khidir menjelaskan pada budak



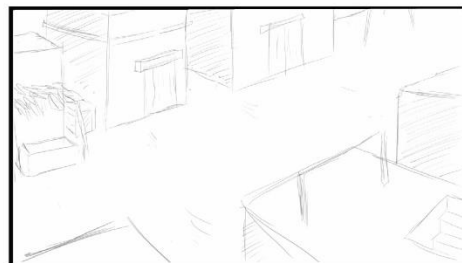
Scene # 001 Shot # 28
budak pun akhirnya setuju



Scene # 001 Shot # 29
zoom out untuk menunjukkan latar pasar



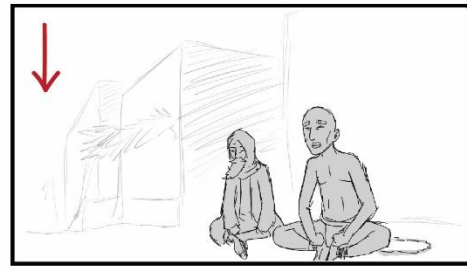
Scene # 001 Shot # 30



Scene # 001 Shot # 30-2
pasar mulai sepi pengunjung



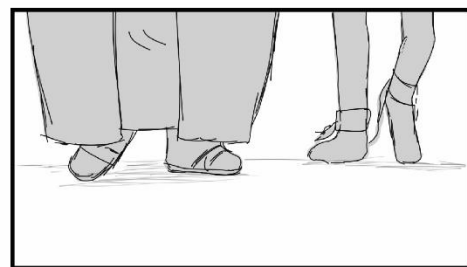
Scene # 002 Shot # 1



Scene # 002 Shot # 2



Scene # 002 Shot # 3



Scene # 002 Shot # 4



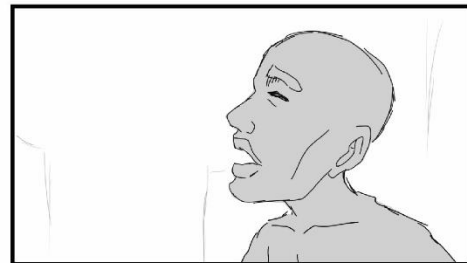
Scene # 002 Shot # 5
muncul saudagar bersama budaknya



Scene # 002 Shot # 6



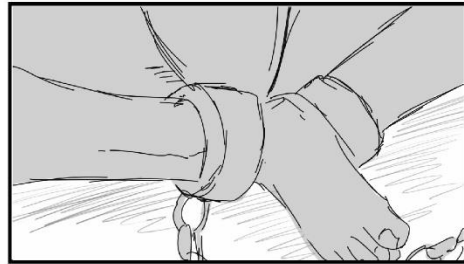
Scene # 002 Shot # 7
ia menanyakan apa yang mereka jual



Scene # 002 Shot # 8
budak menjual budak



Scene # 002 Shot # 9
saudagar berpikir



Scene # 002 Shot # 10



Scene # 002 Shot # 11
budak menjelaskan bahwa Khidir lah yang ia jual



Scene # 002 Shot # 12
saudagar terkejut



Scene # 002 Shot # 13
Khidir melirik saudagar



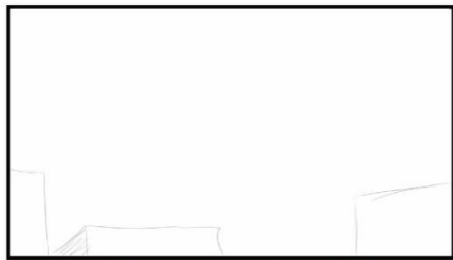
Scene # 002 Shot # 14



Scene # 002 Shot # 15



Scene # 002 Shot # 16
saudagar menanyakan harga



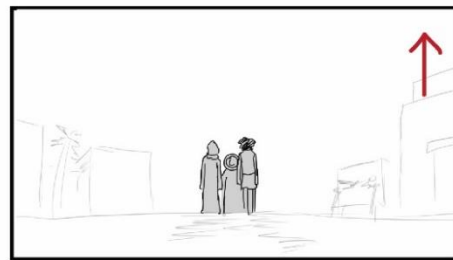
Scene # 002 Shot # 17
saudagar memutuskan untuk membeli Khidir



Scene # 002 Shot # 18
budak berterima kasih



Scene # 002 Shot # 19



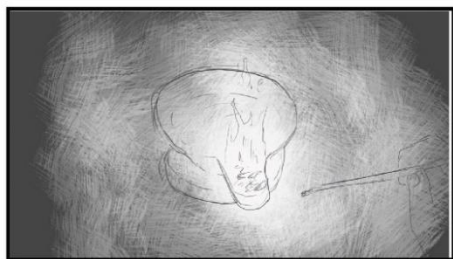
Scene # 002 Shot # 20
Khidir pun berjalan pergi



Scene # 002 Shot # 21
judul episode



Scene # 003 Shot # 1
bangunan usang malam hari



Scene # 003 Shot # 2
lilin dinyalakan



Scene # 003 Shot # 3
Khidir meletakkan tudungnya

Gambar 5.8 Cuplikan storyboard dalam episode "Dia adalah Khidir"

5.7. Desain Karakter

Pada episode “Dia adalah Khidir”, terdapat tiga karakter utama yang memiliki peran kunci. Tiga karakter ini yakni Khidir, Budak, dan Yazid. Selain karakter tersebut, terdapat juga beberapa karakter yang sifatnya sebagai pendukung.

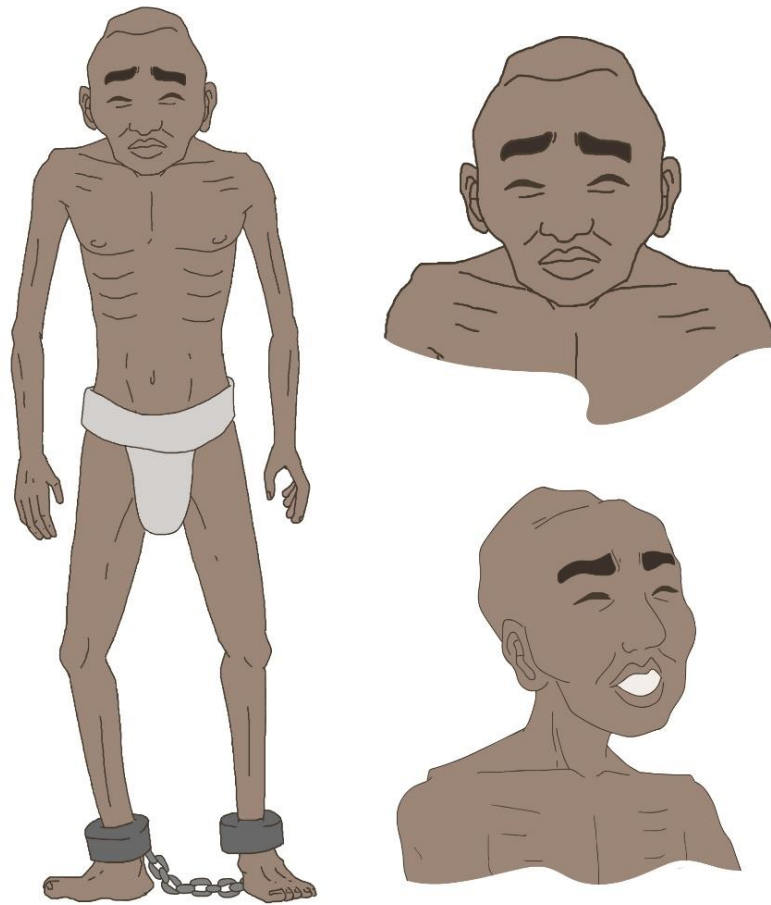
1) Khidir (Balya bin Malkan)



Gambar 5.9 Desain akhir Khidir pada episode "Dia adalah Khidir"

Penampilan fisik Khidir hampir selalu diidentifikasi dengan warna hijau, sesuai namanya (Khidir = hijau). Pada episode “Dia adalah Khidir” ini, Khidir digambarkan sebagai pria tua berpakaian lusuh, bertubuh tinggi dengan warna rambut kelabu dan janggut yang panjang. Ia mengenakan tudung untuk melindungi dari terik matahari. Sebagai budak, ia mengenakan kain usang berwarna kecoklatan.

2) Budak



Gambar 5.10 Desain akhir Budak pada episode “Dia adalah Khidir”

Budak yang mengemis pada Khidir di sini digambarkan sebagai orang tua kurus yang hanya mengenakan kain yang dililit untuk menutupi kemaluannya. Bentuk kepala botak dan aksan bibir tebal memberikan kesan yang memelas. Ia mengenakan rantai di bagian kaki, seperti budak pada umumnya.

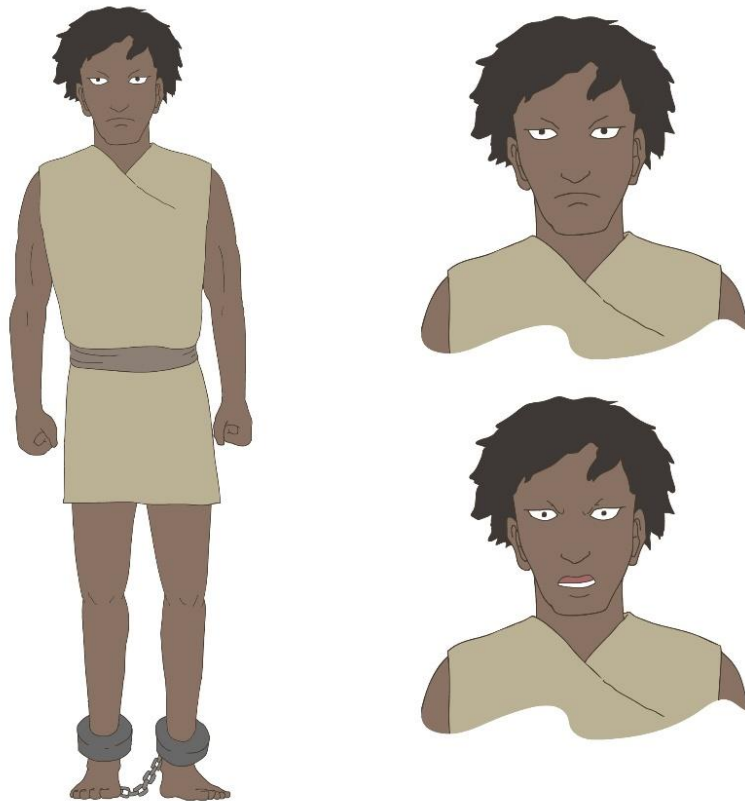
3) Yazid



Gambar 5.11 Desain akhir Yazid pada episode “Dia adalah Khidir”

Sang Saudagar memiliki pakaian yang lebih bagus dibandingkan kebanyakan orang lainnya. Ia mengenakan pakaian tenun berwarna emas, dan aksesoris tambahan seperti kalung dan cincin akik. Desainnya dibuat sedikit gemuk untuk menunjukkan bahwa ia orang yang serba berkecukupan. Karena kekayaannya, maka Yazid ialah satu-satunya karakter pada episode “Dia Adalah Khidir” yang memiliki pakaian ganti. Sepanjang episode, Yazid ditampilkan mengenakan pakaian-pakaian mewah yang terbuat dari kain sutra, dan memiliki warna dan corak yang berbeda-beda.

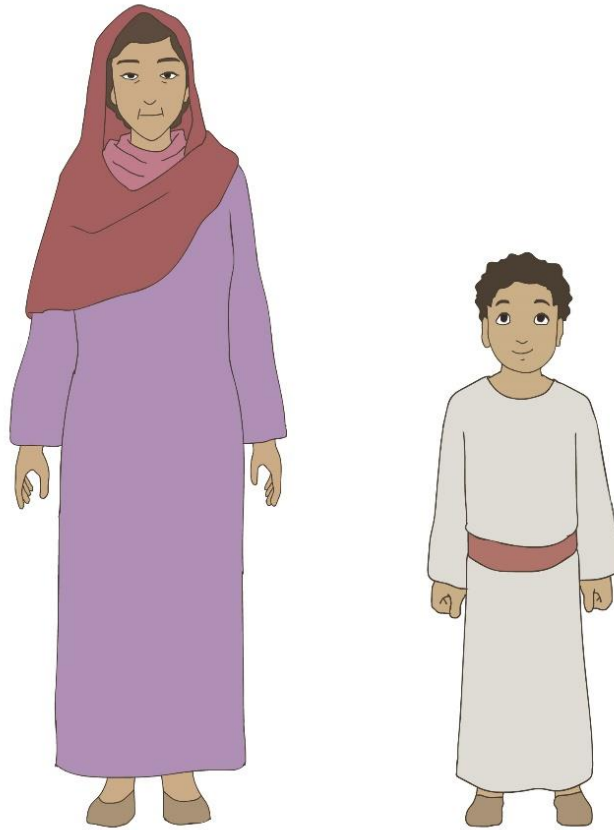
4) Zahir



Gambar 5.12 Desain akhir Zahir pada episode “Dia adalah Khidir”

Zahir ialah salah satu budak dari Yazid. Ia merupakan pengawal pribadi Yazid, yang juga menjadi ajudannya. Meski pada masa itu budak diperlakukan semena-mena, Zahir tidak demikian. Ia memiliki majikan yang baik hati dan menghargai budaknya. Zahir memiliki kulit gelap layaknya kebanyakan budak lainnya, dan tubuh berotot karena pekerjaan hariannya. Satu hal yang membedakan Zahir dengan budak lainnya ialah pakaian yang dikenakannya tergolong bagus untuk ukuran budak. Tidak lupa ditambah pula dengan rantai khas budak di kakinya.

5) Istri dan anak Yazid



Gambar 5.13 Desain akhir istri dan anak pada episode “Dia adalah Khidir”

Yazid memiliki satu orang istri dan satu orang anak. Sang istri memiliki wajah cantik meskipun sudah pada usia tuanya. Ia mengenakan pakaian panjang dengan kerudung yang menutupi kepalanya dari panas, pakaian umum yang dikenakan wanita pada masa itu.

Sang anak memiliki wajah yang mirip dengan Yazid. Ia berwajah bundar dengan rambut ikal turunan ayahnya. Pakaianya mengenakan sehelai baju panjang yang diikat di bagian pinggang.

6) Hussein dan Taamir



Gambar 5.14 Desain akhir Hussein dan Taamir episode “Dia adalah Khidir”

Hussein dan Taamir ialah pedagang kenalan Yazid. Mereka sering berkumpul bersama untuk membahas mengenai kondisi ekonomi kota. Pakaian yang dikenakan tidak ada yang mencolok, seperti pakaian pria pada umumnya. Meski berkawan dengan Yazid, mereka tidak suka dengan sikap Yazid yang baik hati pada budak-budaknya, karena mereka menganggap hal itu di luar norma masyarakat.

5.8. Desain Lingkungan

Desain lingkungan dalam animasi Khidir menggunakan warna kecoklatan karena bangunan pada masa itu masih menggunakan batu atau tanah liat, tanpa adanya penggunaan cat. Bentuk bangunan pun sederhana, hanya berbentuk kubus atau persegi panjang. Terdapat pohon palem di sekitar pedesaan. Masyarakat pada masa tersebut juga menggunakan tenda ataupun jerami sebagai stan jual beli.



Gambar 5.15 Desain akhir tempat penting pada episode “Dia adalah Khidir”

5.9. Musik dan Efek Suara

Sebuah film tentu tidak lepas dari musik dan efek suara. Pada animasi Khidir, musik yang digunakan ialah musik bergaya timur tengah, mengingat

serial ini mayoritas berlatarkan di daerah Turki, Roma, dan Arab. Serial animasi Khidir telah memiliki beberapa *original soundtrack* yang digunakan pada episode “Dia adalah Khidir”. Beberapa *OST* yang digunakan antara lain:

01. The Town of Nahar’
02. Eye of Observation
03. Heart is Good
04. The Sacrifice
05. The Town of Nahar’ remix
06. Saudagar’s Theme

Efek suara dalam animasi Khidir menggunakan efek suara standar yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Beberapa contohnya ialah suara pasir, suara keramaian pasar, dan lain sebagainya.

5.10. Efek dan *Color Grading*

Setelah pembuatan animasi telah usai, hal selanjutnya yang dilakukan ialah melakukan *post-processing* dengan efek dan *color grading* pada animasi yang telah dibuat.



Gambar 5.16 Contoh sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) proses efek dan *color grading*

5.11. Bahasa Percakapan

Film animasi ini mengadaptasi kisah Khidir yang terjadi pada ratusan hingga ribuan tahun lalu. Tentunya, sebagai sebuah film, bahasa yang digunakan tidak harus bahasa pada masa itu, melainkan bahasa yang mudah dipahami oleh penonton, dalam kasus ini yaitu bahasa Indonesia. Untuk itu, diberikan logat khusus dalam dialog yang akan dibacakan, sehingga penonton merasakan perbedaan zaman dengan bahasa masa kini. Gaya bahasa dan pemilihan kata akan menyesuaikan dengan gaya baku yang biasa dituliskan dalam terjemahan Alkitab. Diksi harus diperhatikan agar mampu menunjukkan emosi dalam adegan, baik suasana serius maupun tawa. Contoh penggunaan bahasa:

- “Sungguh, bukan itu maksudku, wahai Ayahanda.”
- “Aku pikir engkau bertemu dengannya secara diam-diam.”

5.12. Hasil Akhir Animasi





Gambar 5.17 Tangkapan layar serial animasi Khidir

5.13. Peranti Lunak

Dalam proses pembuatan animasi Khidir ini, penulis menggunakan peranti lunak Adobe CC 2019 untuk seluruh pengerjaannya. Ini memudahkan proses kerja ketika berpindah-pindah aplikasi, karena seluruh program Adobe sudah terintegrasi satu sama lain.



Gambar 5.18 Program Adobe yang digunakan
(Sumber: Adobe)

- 1.) Clip Studio Paint untuk pengerjaan sketsa dan *storyboard*
- 2.) Adobe Animate CC 2019 untuk pembuatan *paperless animation*
- 3.) Adobe Photoshop CC 2019 untuk pembuatan *background*
- 4.) Adobe After Effect CC 2019 untuk *compositing* dan *effect*
- 5.) Presonus Studio One 4 untuk pembuatan musik
- 6.) Adobe Premiere Pro CC 2019 untuk *post-production*

Adobe CC 2019 menggunakan *subscription-based* yang mana pengguna membayar bulanan untuk menggunakan program Adobe. Untuk berlangganan seluruh program Adobe sekaligus, pengguna individu harus membayar Rp715.000,-. Namun, terdapat paket untuk pelajar seharga Rp270.000,- saja. Untuk program Presonus Studio One, terdapat dua paket yaitu berbayar atau premium, atau gratis dengan batasan tertentu.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Pada perancangan serial animasi tentang kehidupan Nabi Khidir ini, didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Perancangan ini menghasilkan episode pertama dari 10 episode serial Khidir, dengan durasi 18 menit.
- Gaya gambar menggunakan teknik animasi Jepang yang sederhana, sehingga dapat mempercepat waktu pengerjaan.
- Musik yang digunakan di serial ini merupakan musik orisinal dengan tema timur tengah, sesuai dengan latar kisah Khidir.
- Serial animasi Nabi Khidir ini diperuntukkan untuk segmen usia 15-18 tahun, sehingga cerita yang dibuat dapat mengandung konten yang sedikit lebih rumit pencernaannya, karena pada usia tersebut remaja sudah dapat membedakan hal yang baik dan buruk.

Selain itu, penulis melakukan *post-test* kepada 50 responden dengan hasil sebagai berikut:

- Perancangan serial animasi Khidir ini berhasil menyampaikan kisah Khidir secara sederhana dan dapat dimengerti oleh masyarakat umum.
- Berdasarkan hasil tersebut, remaja laki-laki dapat lebih memahami konten yang disajikan di animasi ini dibandingkan perempuan.
- Kisah Nabi Khidir dapat diterima dengan baik, sebesar 97,8% responden menyatakan bahwa mereka memahami dan tertarik untuk mengenal Nabi Khidir lebih jauh.
- Komentar para penonton serial ini di Youtube dan media sosial menyatakan mendukung majunya animasi Indonesia secara umum.

Data-data tersebut menunjukkan bahwa serial animasi Khidir ini memiliki potensi tinggi untuk dikembangkan lebih jauh. Diharapkan ke depannya

serial ini mampu meningkatkan kualitas, sekaligus menambah wawasan tentang kehidupan Nabi Khidir kepada masyarakat umum.

6.2. Saran

Pembuatan animasi merupakan suatu hal yang berat, terutama jika dilakukan seorang diri. Meskipun tujuan dari animasi tersebut terpenuhi, yaitu menyampaikan sebuah pesan, terdapat berbagai aspek penunjang lainnya yang akan mempengaruhi penilaian dari para penonton. Maka dari itu, beberapa poin saran untuk penelitian berikutnya antara lain:

- Durasi animasi sebaiknya dibuat tidak terlalu pendek, dan tidak terlalu panjang, serta harus selalu dapat membuat penonton tertarik untuk melanjutkan tontonannya
- Selalu perhatikan aspek visual, karena ini adalah aspek yang terpenting untuk menarik penonton.
- Aspek musik dan kualitas tata suara ialah aspek terlemah dalam industri animasi Indonesia saat ini.
- Perancangan ini hanya terbatas pada kisah Khidir dalam bentuk animasi 2D, sehingga dapat dikembangkan lagi melalui media lainnya.
- Pengembangan visual dan gaya penceritaan dapat lebih dikembangkan agar mendapatkan segmentasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Asqalani, Ibnu Hajar. 2016. *Misteri Nabi Khidir*. Jakarta: Turos.
- At-Tarmasi, Syekh Mahfudz. 2016. *Nabi Khidir dan Keramat Para Wali*. Bogor: Sahifa Publishing.
- Bedrina, Olga. (2018, 30 Mei). *Why Animated Video is the Best Strategy for Your Social Media*. Diakses terakhir 15 Juli 2019 dari <https://www.dreamgrow.com/animated-video/>
- Bordwell, David. 1979. *Film Art: An Introduction*
- Brown, Blain. 2012. *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*. Oxon: Focal Press.
- Fotografi Desain. *Tutorial Lengkap Color Grading di Fotografi*. Diakses terakhir pada tanggal 19 Desember 2017 dari <http://fotografidesain.com/tutorial-lengkap-color-grading-di-fotografi/>
- Google Support. *How to Earn Money on Youtube*. Diakses terakhir pada tanggal 15 Juli 2019 dari <https://support.google.com/youtube/answer/72857?hl=en>
- Heiderich, Timothy. *Cinematography Techniques: The Different Types of Shots in Film*
- International Design School. (2013, 21 September). *Sejarah Singkat Animasi Indonesia*. Diakses terakhir 15 Juli 2019 dari <http://www.idseducation.com/articles/sejarah-singkat-animasi-indonesia/>
- International Design School. (2014, 27 Juni). *Sejarah dan Perkembangan Dunia Animasi*. Diakses terakhir 15 Juli 2019 dari <http://www.idseducation.com/articles/sejarah-dan-perkembangan-dunia-animasi/>
- Purwacandra, Pandan. (2014, 19 Juli). *Mengenal Jenis Sound dalam Film dan Iklan*. Diakses terakhir pada tanggal 15 Juli 2019 dari <http://www.compusiciannews.com/read/Mengenal-Jenis-Sound-Dalam-Film-Dan-Iklan-1332>
- Rois, Moh. Fathur. 2015. *Menyimak Kisah dan Hikmah Kehidupan Nabi Khidir*. Jakarta: Penerbit Zaman.
- Selby, Andrew. 2013. *Animation*. London: Laurence King Publishing.
- Sopov, Iona. (2013, 24 September). *The Basic Principles for Great Character Design*. Diakses terakhir 15 Juli 2019 dari <https://blog.inkydeals.com/basic-principles-for-great-character-design/>

Subahri, "Aktualisasi Akhlak dalam Pendidikan". *Islamuna* Vol. 2 No. 2
Desember 2015

Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apreasi Film*. Jakarta: Gramedia
Widiasarana.

Tajdid, Heri Kurniawan. 2017. *Story of Khidir A.S.: Mistik dan Makrifat Sang
Nabi Misterius*. Yogyakarta: Araska.

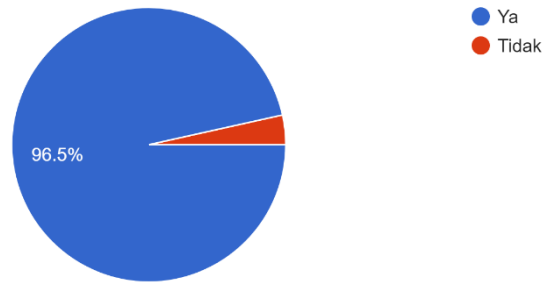
Wikipedia Ensiklopedia Bebas. *Sinematografi*. Diakses terakhir 15 Juli 2019 dari
<https://id.wikipedia.org/wiki/Sinematografi>

LAMPIRAN

Survei Pengetahuan Umum tentang Nabi Khidir:

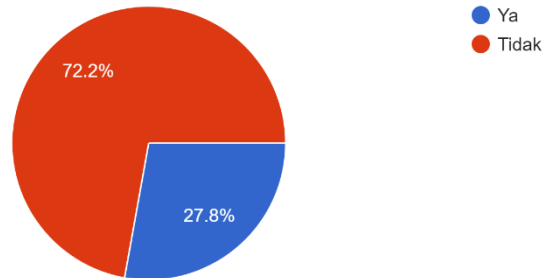
Apakah Anda mengetahui kisah 25 Nabi dan Rasul?

115 responses



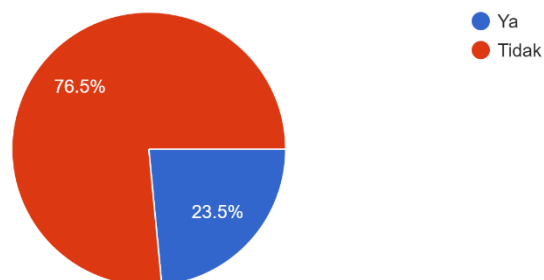
Tahukah Anda bahwa terdapat Nabi lain selain 25 Nabi tersebut?

115 responses



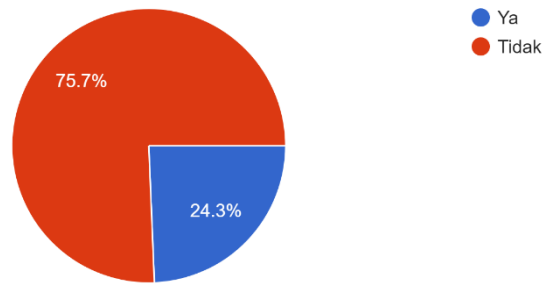
Apakah Anda mengetahui tentang Nabi Khidir?

115 responses



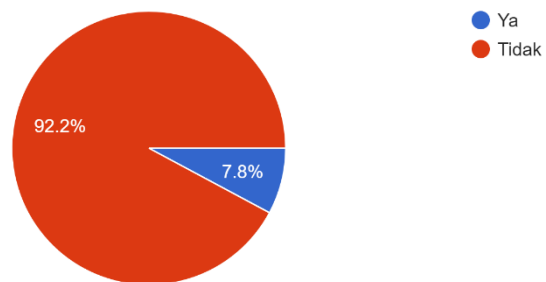
Jika iya, tahukah Anda tentang kisah Nabi Musa berguru kepada Nabi Khidir?

115 responses



Apakah Anda mengetahui kisah Nabi Khidir selain kisah tersebut di atas?

115 responses



Lanjutan naskah cerita:

KHIDIR

Aku beriman kepada Allah. Perkara apa pun yang dikehendaki-Nya pastilah terjadi. Namun, seperti yang kau lihat, aku ini hanya seorang pria tua. Aku tak mempunyai hal apa pun untuk disedekahkan padamu.

BUDAK

Kumohon, Tuan... Aku berharap atas belas kasihmu. Aku bisa melihat dari raut wajahmu, engkau adalah orang yang murah hati. Aku hanya mengharapkan sedikit dari berkah yang engkau miliki itu.

KHIDIR yang bersikap tenang mulai bersimpati. Ia menanyakan suatu hal kepada BUDAK itu.

KHIDIR

Akan kau gunakan untuk apa sedekah yang kuberikan ini?

BUDAK

Engkau akan memerdekakan seorang budak yang lemah, Tuan.

KHIDIR menghela napas panjang. Wajahnya seolah telah memutuskan sesuatu yang besar.

KHIDIR

Seperti yang sudah aku bilang, aku tidak memiliki harta apa pun yang dapat kugunakan untuk memerdekakanmu.

KHIDIR berhenti bicara sejenak, lalu melanjutkan kata-katanya.

KHIDIR

Kecuali, jika kau mengambil diriku ini, dan kemudian menjualku sebagai budak.

Sang BUDAK terkejut mendengar pernyataan KHIDIR. Ia tidak menyangka akan jawaban tersebut. Ia kembali bertanya dengan terbata-bata.

BUDAK

A-Apakah hal ini dapat dibenarkan?

KHIDIR

Ya. Aku tidak sedang bergurau. Engkau telah meminta suatu perkara yang besar, dan aku tidak bisa mengecewakanmu di hadapan Tuhanku. Maka dari itu, juallah aku.

Sang BUDAK sebenarnya masih ragu-ragu, namun ia tidak memiliki pilihan lain. Ketika seseorang telah berbicara sebesar itu, ia tidak punya alasan untuk menolak. Akhirnya, sang BUDAK pun mengangguk, bersedia menjual KHIDIR.

DISSOLVE TO:

EXT. PASAR BANI ISRAIL - SIANG HARI

Selang beberapa saat, pasar sudah mulai kehilangan pengunjung. KHIDIR duduk tenang sambil memejamkan mata di samping sang BUDAK. Di saat yang sama, berjalanlah seorang saudagar kaya melewati pasar tersebut. Namanya ialah YAZID BIN MOUSA. Ia memiliki perawakan gemuk, serta pakaian yang termasuk cakap dibandingkan rakyat biasa. Ia berjalan membawa seorang budak pria yang membawakan barang belanjanya.

Saat berjalan, pandangannya terhenti kepada BUDAK dan KHIDIR. Ia pun mendekati mereka dan menanyakan hal yang ada di benaknya.

YAZID

Apa yang engkau jual di sini, wahai kawanku?

KHIDIR tidak menggubrisnya. Ia masih terdiam seolah pikirannya berada di tempat lain yang begitu tinggi. Sang BUDAK-lah yang akhirnya menjawab.

BUDAK

Aku menjual seorang budak untuk kau pekerjaan, Tuan. Sungguh, jika engkau berkenan, mohon belilah.

YAZID

Aku lihat kau sudah merupakan budak orang lain. Tentu aku tidak berhak memilikimu.

BUDAK

Bukan hamba, wahai tuanku. Melainkan pria yang berada di sebelah hamba ini. Ia menawarkan kemerdekaan kepada hamba, sehingga hamba memiliki hak untuk menjualnya.

YAZID tertegun. Ia berpikir bagaimana mungkin seorang pria menawarkan kemerdekaannya begitu saja. Setelah hening beberapa saat, sang YAZID kembali membuka mulutnya.

YAZID

Ia terlihat seperti orang yang sehat. Bagaimana menurutmu?

SAUDAGAR itu menanyakan kepada budaknya. Budaknya hanya diam sembari menganggukkan kepalanya.

YAZID

Berapa harga yang kau tawarkan?

YAZID menanyakan kepada sang BUDAK. KHIDIR yang sejak tadi diam membuka matanya dan melirik ke arah sang YAZID. Tak lama, ia kembali diam dan memejamkan matanya.

BUDAK

400 dirham, tuan.

Sang YAZID pun memberikan beberapa koin perak kepada sang BUDAK. Sang BUDAK menerimanya dengan mata berkaca-kaca. YAZID tersebut mengucapkan terima kasih dan pergi. Di saat yang sama, KHIDIR pun berdiri, dan berjalan di belakang sang YAZID. Di kejauhan, terlihat sang BUDAK bersujud syukur, hingga sosoknya makin jauh dan tidak terlihat lagi.

CUT TO:

Episode 1
Dia adalah Khidir

CUT TO:

INT. BANGUNAN KECIL DI SAMPING RUMAH - MALAM HARI

KHIDIR menyalakan lilin untuk menerangi gelapnya malam. Ia melepaskan tudung dan jubahnya, kemudian duduk bersila di tempat tidurnya. Ia hanya berdiam menatap api, sembari mengingat-ingat kejadian sebelumnya.

DISSOLVE TO:

EXT. RUMAH YAZID - SORE HARI

KHIDIR dan YAZID tiba di rumah milik sang saudagar. Rumahnya terbuat dari bebatuan yang disusun sedemikian rupa dengan rapi, dan tergolong megah dibandingkan bangunan lain di sepanjang jalan yang dilihat oleh KHIDIR. Terlihat pula beberapa budak lain sedang bergotong royong untuk membangun sebuah bangunan baru.

EXT. BANGUNAN KECIL DI SAMPING RUMAH - SORE HARI

ZAHIR, budak SAUDAGAR yang juga merupakan ajudannya, menunjukkan sebuah tempat istirahat untuk KHIDIR. Sebuah bangunan reyot kecil, yang tidak memiliki atap, hanya beratapkan kain. Terdapat tiga tempat tidur beralaskan tikar untuk tiga orang budak.

ZAHIR

Di sini tempatmu beristirahat. Manfaatkanlah sebaik-baiknya.

KHIDIR masuk ke dalam Tempatnya cukup sempit. ZAHIR seakan ingin mengatakan sesuatu.

ZAHIR
Hei.

Setelah berucap singkat, ia pun membatalkan perkataannya. ZAHIR pun berbalik dan meninggalkan KHIDIR sendirian.

DISSOLVE TO:

INT. BANGUNAN KECIL DI SAMPING RUMAH - MALAM HARI

KHIDIR pun memejamkan matanya, dan tertidur sembari bersandar.

CUT TO:

EXT. RUMAH YAZID - PAGI HARI

Di pagi hari yang cerah, terlihat dua orang pedagang sedang bertamu di depan rumah YAZID. Setelah menunggu beberapa saat, YAZID pun menampakkan dirinya, berpakaian lengkap layaknya seorang saudagar.

YAZID
Ooh! HUSSEIN dan TAAMIR rupanya! Ayo, silakan kalian duduk.

YAZID mempersilakan kedua orang tersebut duduk di dalam rumah. Mereka bertiga pun berbincang.

INT. RUMAH YAZID - PAGI HARI

HUSSEIN
Apa kau sudah mendengar? Si busuk Ubaid telah memonopoli perdagangan gerabah di seluruh kota!

TAAMIR
Jika ini dibiarkan, maka barang dagangan lain juga akan terkena imbasnya!

YAZID terdiam sejenak dan tersenyum.

YAZID
Ah, ya. Berita itu telah sampai kepadaku kemarin hari. Bahkan, Si Ubaid sendiri yang menyombongkannya padaku.

HUSSEIN dan TAAMIR sedikit terkejut.

TAAMIR
Lantas, apa yang kau katakan kepadanya?

YAZID
Tidak ada. Aku hanya akan menjalankan bisnisku seperti biasa. Kesepakatanku dengan para pedagang dari negeri Cina justru sedang di atas awan. Ini semua juga berkat ajudanku, ZAHIR, di sini.

ZAHIR yang sedari tadi berdiri di sebelah pintu masuk mengganggu. HUSSEIN dan TAAMIR hanya memandang dengan tatapan mencela.

HUSSEIN
(Mendengus) Apa kau betul menjadikan seorang budak rendah sebagai ajudanmu? Sungguh tidak pantas!

YAZID
Bagiku, semua manusia memiliki derajat yang sama di hadapan yang Esa. Tak ada yang lebih tinggi, tak ada yang lebih rendah. Tidak ada yang dapat memilih tempat mereka dilahirkan. Terlebih lagi, Dia mampu menangani pekerjaan yang kuberikan dengan baik.

Setelah jeda sejenak, YAZID kembali melanjutkan.

YAZID
Baiklah, kawan. Jika tak ada lagi yang ingin dibicarakan, izinkan aku untuk pamit karena ada sedikit urusan.

HUSSEIN dan TAAMIR pun pergi meninggalkan rumah YAZID. KHIDIR, kini mengenakan pakaian lusuh dan rantai di kakinya, hanya mengamati kejadian tersebut dari jauh. Sementara itu, terdengar HUSSEIN menggerutu dari kejauhan.

HUSSEIN

Huh! Orang itu memiliki kegemaran yang aneh. Ia suka mengoleksi budak agar dapat berbuat baik pada mereka.

CUT TO:

EXT. RUMAH YAZID - PAGI HARI

Setelah kedua pedagang tersebut pergi, YAZID pun bersiap akan melakukan perjalanan. Ditemani oleh ZAHIR, budak setianya, ia berniat mengunjungi mitra-mitra dagangnya. Di saat mereka akan berangkat, KHIDIR muncul.

KHIDIR

Maaf, tuanku. Aku hendak bertanya, apakah ada sesuatu yang harus aku kerjakan?

YAZID baru teringat akan budak yang dibelinya kemarin hari. Ia kemudian tersenyum.

YAZID

Ah, benar sekali. Namun, aku rasa kau tak perlu melakukan apa pun. Kau pasti lelah, cukup istirahat saja.

KHIDIR

Tapi, tuanku...

Sebelum ia selesai mengakhiri perkataannya, sang saudagar pun melambaikan tangan dan pergi. KHIDIR yang merasa kecewa akhirnya duduk di sebuah batang kayu. Ia hanya mengamati para budak lain yang sedang bekerja membangun sebuah rumah.

INT. RUMAH YAZID - SORE HARI

YAZID kembali dari perjalanannya bersama ZAHIR. Sesampainya di rumah, ia disambut oleh ISTRI dan putranya.

ISTRI

Selamat datang, suamiku.

YAZID

Aku sudah kembali. Apa ada sesuatu yang terjadi ketika aku pergi?

ISTRI

Tak ada hal yang istimewa, Sayang.

Setelah jeda beberapa saat, sang ISTRI menambahkan.

ISTRI

Ah, benar. Ada satu hal yang mengganjal pikiranku. Bukankah ia budak yang baru kau beli kemarin?

Sang istri melihat ke luar rumah melalui jendela. Ia menunjuk orang tua yang duduk di batang pohon, yaitu KHIDIR.

ISTRI

Satu hari penuh ini aku lihat ia hanya diam tak bergerak dari sana, sementara budak yang lain berkeliling mengangkat bata untuk membangun rumah kita. Tidakkah kau memberinya sesuatu untuk dikerjakan?

YAZID melihat KHIDIR yang masih duduk di batang pohon tersebut.

YAZID

Ah, ya. Coba kau lihat baik-baik, dia sudah tua. Aku rasa tidak akan ada yang bisa ia kerjakan.

KHIDIR duduk termenung, tatapannya tidak tertuju ke mana pun, seolah ia melihat sesuatu yang tidak dilihat orang lain. Malam pun tiba.

DISSOLVE TO:

EXT. RUMAH YAZID - PAGI HARI

KHIDIR

Apa yang harus aku kerjakan hari ini, Tuan?

KHIDIR lagi-lagi muncul saat YAZID hendak berangkat dan mendesaknya untuk memberikan pekerjaan.

YAZID

Tak ada yang perlu kau lakukan. Aku sudah memiliki cukup pekerja untuk melakukan semua pembangunan yang dibutuhkan.

KHIDIR

Tapi, Tuan...!

YAZID

Sudah kubilang kau tak perlu mengerjakan apa pun. Jikapun aku punya pekerjaan untukmu, itu ialah agar kau dapat beristirahat menikmati masa senja layaknya orang tua pada umumnya.

KHIDIR diam dan tak berkata apa-apa. YAZID pun pergi meninggalkannya.

DISSOLVE TO:

Hari demi hari berlalu, sang saudagar terus menolak untuk memberikan beban kepada KHIDIR. Setiap hari, KHIDIR hanya duduk di batang pohon dan mengamati budak-budak lainnya bekerja keras. Hingga pada akhirnya, pada suatu hari...

EXT. RUMAH YAZID - PAGI HARI

KHIDIR

Tuanku, berilah aku sesuatu pekerjaan!

YAZID

Sudah kukatakan untuk kesekian kalinya, aku tidak ingin membebanimu, wahai orang tua.

KHIDIR membalas dengan nada yang sedikit tinggi.

KHIDIR

Tidak bisa begitu, Tuan. Engkau telah membeliku dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat dan kebaikan dari diriku, maka suruhlah aku untuk melakukan sesuatu!

YAZID masih bersikukuh dengan pendapatnya.

YAZID

Maafkan aku, tapi kau sudah tua dan lemah. Aku tak sudi memberatkanmu.

KHIDIR

Tak ada satu hal pun yang bisa memberatkanku.

Raut muka YAZID seperti hendak membantah, namun ia sadar bahwa pria tua di depannya memiliki pendirian yang kuat. Ia sadar tak ada gunanya berdebat dengannya. YAZID pun menghela napas panjang.

YAZID

Baiklah. Ikut aku.

DISSOLVE TO:

EXT. TEBING - PAGI HARI

KHIDIR mengikuti YAZID berjalan kaki menuju ke suatu tempat di ujung kota, diikuti oleh ZAHIR. Tak lama kemudian, mereka tiba di ujung tebing. Terlihat sebuah jalan yang terhalang oleh batu besar.

YAZID

Dahulu, ini adalah jalur yang biasa kulewati untuk memasok barang dagangan dari luar. Namun, beberapa saat lalu, aku tak tahu karena apa, tapi batu besar ini jatuh dari atas tebing. Semenjak saat itu, aku tak bisa lagi melewati jalur ini. Satu-satunya pilihan ialah melewati jalur selatan yang berjarak tiga kali lipat lebih jauh.

YAZID pun kemudian menatap KHIDIR.

YAZID

Aku ingin kau memindahkan batu ini dan membuka kembali jalan ini. Apa kau bisa melakukannya?

KHIDIR hanya mengangguk dan menjawab singkat.

KHIDIR

Apa pun yang kau perintahkan, Tuan, pasti akan hamba selesaikan.

YAZID tersenyum gagap dan berkata lirih.

YAZID

Baiklah. Tetapi, jangan pakskan dirimu jika kau tidak berhasil. Aku akan pergi mengurus bisnisku dan kembali kemari saat sore hari tiba.

KHIDIR hanya terdiam sambil mengangguk. YAZID dan ZAHIR pun pergi meninggalkan KHIDIR sendirian.

CUT TO:

EXT. PUSAT PERDAGANGAN - SIANG HARI

YAZID bersama dengan ZAHIR sedang berjalan-jalan melihat barang-barang yang diperdagangkan. Terdapat banyak barang seperti gerabah, kain, daging, dan lain sebagainya. Di tengah perjalanan tersebut, ZAHIR mengatakan sesuatu.

ZAHIR

Maafkan kelancangan hamba, Tuan.

YAZID

Hmm? Mengapa?

ZAHIR

Tempo hari Tuan telah menyuruh enam orang budak untuk menyingkirkan batu tersebut, namun tak ada hasilnya sama sekali. Batu itu bahkan tak bergeming sedikit pun. Mengapa Tuan menyuruh orang tua itu untuk melakukan tugas yang tak mungkin ia selesaikan?

YAZID

Maka dari itu aku membebaninya dengan pekerjaan tersebut. Aku berharap ia mau menerima pemberianku untuk beristirahat dalam masa tuanya.

DISSOLVE TO:

EXT. PUSAT PERDAGANGAN - SORE HARI

YAZID memberikan uang 100 dirham kepada pedagang dalam perjalanan pulang.

YAZID

Nah, ayo kita kembali.

EXT. TEBING - SORE HARI

Matahari mulai terbenam. Terlihat KHIDIR berdiri termenung menatap langit. Langit berwarna jingga menyinari tanah berpasir. Tak lama kemudian, YAZID dan ZAHIR kembali untuk menjemput KHIDIR.

YAZID

Bagaimana? Apa kau sudah selesai?

YAZID mengucapkan itu dengan senyum tersungging di wajahnya. KHIDIR tidak menjawab.

YAZID

Tidak apa jika kau tidak berhasil. Ini membuktikan bahwa sebaiknya engkau memang cukup berdiam dan beristirahat saja.

KHIDIR

Maafkan aku, Tuan. Tapi aku sudah menyelesaikannya.

YAZID seketika terdiam. Ia pun menoleh. Benar saja, batu raksasa tersebut sudah tidak lagi berada di tempatnya semula. Batu itu telah didorong jauh sampai tak lagi terlihat wujudnya, membuka jalan yang telah lama tertutup. Saking

terkejutnya, YAZID pun terpaku hingga terjungkal ke belakang. ZAHIR pun terkejut bukan main. Sembari terduduk di tanah, YAZID mulai berbicara dengan gagap.

YAZID

Ti... Tidak mungkin! Bagaimana... Bagaimana kau bisa melakukannya...? Bahkan enam orang budak berbadan besar tidak mampu menggerakkannya!

KHIDIR masih membisu. Ia hanya menatap YAZID dengan tatapannya yang tajam. YAZID merasakan seolah pandangan itu bisa menembus dirinya yang sebenarnya.

YAZID

Si... Siapa... Siapa kau sebenarnya?!

Semuanya hening. Tak terdengar suara kecuali angin yang berhembus kencang. KHIDIR pun akhirnya membuka mulutnya.

KHIDIR

Aku akan berterus terang padamu... Aku adalah KHIDIR, seorang nabi yang mungkin engkau pernah dengar selama ini.

YAZID terkejut. Ia hampir tak bisa berkata-kata.

YAZID

Seorang nabi...? Maksudmu, seperti Ibrahim dan Musa?

KHIDIR diam tak menjawab. Namun YAZID tidak memerlukan itu semua. Ia langsung menyadari tanpa perlu ada perkataan. KHIDIR pun melanjutkan perkataannya.

KHIDIR

Engkau juga sudah mendengar, bahwa aku di sini karena seorang budak meminta kepadaku. Barang siapa meminta atas nama Allah sedangkan yang diminta mampu memenuhinya, namun enggan melakukannya, niscaya pada hari kiamat ia akan berdiri dengan wajah tanpa kulit dan daging. Yang tersisa hanyalah tulang yang bersuara gemertak.

YAZID terkagum dengan tingkat spiritual sang nabi. Ia seketika merasa telah melakukan kesalahan.

YAZID

Aku ingin meminta maaf, rupanya selama ini aku telah menyusahkan engkau. Sungguh, aku tak tahu jika kau adalah seorang nabi.

YAZID yang merasa menyesal tersebut menundukkan kepalanya.

KHIDIR

Angkat kepalamu, Tuanku.

Untuk pertama kalinya, YAZID melihat KHIDIR seolah menunjukkan ekspresi tersenyum.

KHIDIR

Engkau adalah orang yang baik, Tuanku. Dan aku harap selamanya akan tetap demikian. Tidak perlu merasa murung, wahai YAZID.

YAZID terharu mendengar perkataan sang nabi. Ia merasa seluruh hatinya telah tercerahkan. Tak ada beban dalam hatinya.

YAZID

Wahai nabi, aku berserah padamu. Aku memasrahkan seluruh keluarga dan hartaku padamu. Atau jika engkau berkenan, aku akan memerdekakanmu!

KHIDIR tertegun atas tekad saudagar ini. Ia kemudian tersenyum simpul.

KHIDIR

Baiklah kalau begitu. Aku berharap kau dapat memerdekakanku, agar aku dapat kembali menghabiskan waktuku untuk beribadah kepada Allah.

YAZID terlihat bahagia. Ia kemudian bergegas kembali berdiri, dan berhadapan dengan sang nabi.

YAZID

Baiklah, KHIDIR sang nabi Allah. Dengan ini aku nyatakan, engkau telah merdeka.

KHIDIR pun tersenyum.

KHIDIR

Segala puji bagi Allah, Ia yang mengikatku dalam perbudakan, Ia pula yang membebaskanku.

DISSOLVE TO:

EXT. RUMAH YAZID - PAGI HARI

Keesokan paginya, KHIDIR berpamitan pada keluarga YAZID dan budak-budak mereka, dan berangkat melanjutkan perjalanan. Ia mengenakan pakaian sutra pemberian YAZID, yang terlihat bagus dan menawan. Di tengah kota, ia melihat BUDAK yang dahulu mengemis padanya, sedang menyembah berhala. KHIDIR mengabaikannya dan melanjutkan perjalanan.

Lanjutan naskah storyboard:

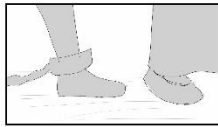
PRODUCTION STORYBOARD - ASPECT RATIO 1.85 PAGE# 08



Scene # 003 Shot # 4



Scene # 003 Shot # 5



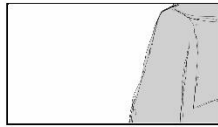
Scene # 004 Shot # 6



Scene # 004 Shot # 7



Scene # 004 Shot # 8
rumah saudagar bernama
Yazid yang mewah



Scene # 004 Shot # 9



Scene # 004 Shot # 10
budak saudagar Zahir menunjukkan
tempat tidur Khidir



Scene # 004 Shot # 11

PRODUCTION STORYBOARD - ASPECT RATIO 1.85 PAGE# 09



Scene # 004 Shot # 12



Scene # 004 Shot # 13
Zahir ingin mengatakan
sesuatu



Scene # 004 Shot # 14



Scene # 004 Shot # 15
tetapi ia mengurungkan
niat



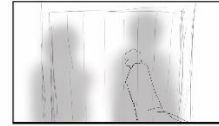
Scene # 004 Shot # 16
Zahir pergi



Scene # 004 Shot # 17

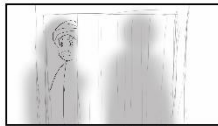


Scene # 004 Shot # 18



Scene # 005 Shot # 1
Esok hari, Yazid kedatangan
tamu

PRODUCTION STORYBOARD - ASPECT RATIO 1.85 PAGE# 10



Scene # 005 Shot # 2



Scene # 005 Shot # 3
Hussein dan Taamir rupanya



Scene # 005 Shot # 4



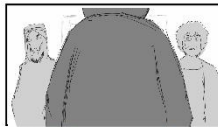
Scene # 006 Shot # 1
mereka duduk di ruang tamu



Scene # 006 Shot # 2
membahas soal bisnis



Scene # 006 Shot # 3



Scene # 006 Shot # 4



Scene # 006 Shot # 5

PRODUCTION STORYBOARD - ASPECT RATIO 1.85 PAGE# 11



Scene # 006 Shot # 6



Scene # 006 Shot # 7
Yazid memuji budaknya Zahir



Scene # 006 Shot # 8
Hussein dan Taamir tidak suka
sikap Yazid



Scene # 006 Shot # 9



Scene # 006 Shot # 10



Scene # 006 Shot # 11



Scene # 006 Shot # 12



Scene # 007 Shot # 1
Hussein dan Taamir pulang



Scene # 007 Shot # 2



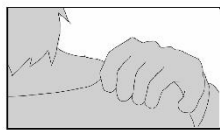
Scene # 007 Shot # 3
Khidir menguping



Scene # 007 Shot # 4
Yazid siap berangkat



Scene # 007 Shot # 5
Khidir meminta pekerjaannya



Scene # 007 Shot # 6



Scene # 007 Shot # 7
Yazid malah menyuruhnya istirahat



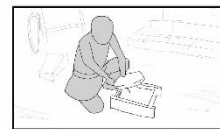
Scene # 007 Shot # 8



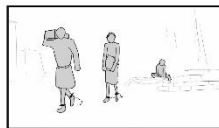
Scene # 007 Shot # 9



Scene # 008 Shot # 1
Khidir berdiam menonton budak-budak lain



Scene # 008 Shot # 2



Scene # 008 Shot # 3



Scene # 008 Shot # 4



Scene # 008 Shot # 5



Scene # 008 Shot # 6



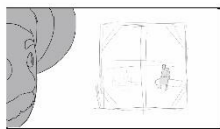
Scene # 009 Shot # 7
sasampainya di rumah,
Yazid disambut istri dan anaknya



Scene # 009 Shot # 8



Scene # 009 Shot # 9
Istri menanyakan keadaan Khidir



Scene # 009 Shot # 10



Scene # 009 Shot # 11



Scene # 009 Shot # 12



Scene # 010 Shot # 5



Scene # 010 Shot # 6



Scene # 011 Shot # 1



Scene # 011 Shot # 2



Scene # 010 Shot # 1



Scene # 010 Shot # 2



Scene # 011 Shot # 3



Scene # 012 Shot # 1
Khidir bersikukuh



Scene # 010 Shot # 3
Khidir meminta lagi pekerjaannya



Scene # 010 Shot # 4
Yazid masih menolak



Scene # 012 Shot # 2



Scene # 012 Shot # 3
Yazid melihat tekad Khidir akhirnya setuju



Scene # 013 Shot # 1



Scene # 013 Shot # 2



Scene # 013 Shot # 3
Yazid menjelaskan tentang batu raksasa



Scene # 013 Shot # 4
Yazid meminta Khidir memindahkan batu tersebut



Scene # 013 Shot # 5



Scene # 013 Shot # 6
Khidir menyanggupi



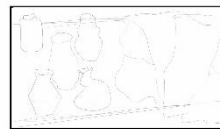
Scene # 013 Shot # 7



Scene # 013 Shot # 8



Scene # 014 Shot # 1



Scene # 014 Shot # 2



Scene # 014 Shot # 3



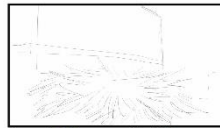
Scene # 014 Shot # 4
Setelahnya, Yazid berjalan jalan di toko



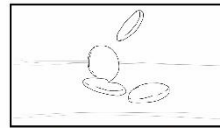
Scene # 014 Shot # 5
Zahir menyebutkan bahwa batu tersebut mustahil diangkat



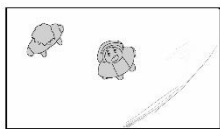
Scene # 014 Shot # 6
Yazid seriqaja



Scene # 014 Shot # 7



Scene # 015 Shot # 8



Scene # 015 Shot # 9



Scene # 015 Shot # 10
sore hari tiba



Scene # 016 Shot # 1



Scene # 016 Shot # 2



Scene # 016 Shot # 3



Scene # 016 Shot # 4
Yazid memanfaatkan kabau Khidir tak mampu memindah batu



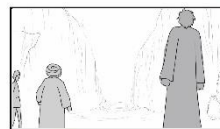
Scene # 016 Shot # 5
Khidir mengatakan ia sudah menyelesaikannya



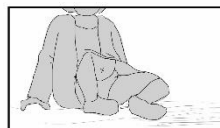
Scene # 016 Shot # 6



Scene # 016 Shot # 7
terkejut



Scene # 016 Shot # 8
batu tersebut benar-benar telah dipindahkan



Scene # 016 Shot # 9
Yazid tersungkur karena tak percaya



Scene # 016 Shot # 10



Scene # 016 Shot # 11



Scene # 016 Shot # 12



Scene # 016 Shot # 13
malahari terbenam dan hari mulai malam



Scene # 016 Shot # 14



Scene # 016 Shot # 15



Scene # 016 Shot # 16

Khidir mengungkapkan bahwa ia adalah nabi



Scene # 016 Shot # 17

Yazid terkejut



Scene # 016 Shot # 18



Scene # 016 Shot # 19



Scene # 016 Shot # 20



Scene # 016 Shot # 21



Scene # 016 Shot # 22

Yazid terkesima dengan Kebijakan Khidir



Scene # 016 Shot # 23



Scene # 016 Shot # 24



Scene # 016 Shot # 25



Scene # 016 Shot # 26



Scene # 016 Shot # 27



Scene # 016 Shot # 28

Yazid pun memerdekan Khidir



Scene # 016 Shot # 29



Scene # 016 Shot # 30



Scene # 016 Shot # 31



Scene # 017 Shot # 1



Scene # 017 Shot # 2

Khidir berpamitan



Scene # 017 Shot # 3



Scene # 017 Shot # 4



Scene # 017 Shot # 5



Scene # 017 Shot # 6

ia melihat budak yang ia bantu menyembah Berhaia



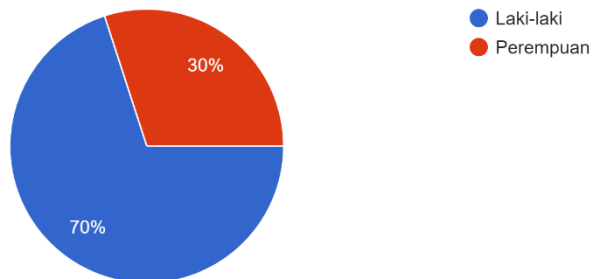
Scene # 017 Shot # 7

Khidir melirik sejenak dan pergi

Survei dan Ulasan tentang Serial Animasi Khidir Episode 1 “Dia Adalah Khidir”:

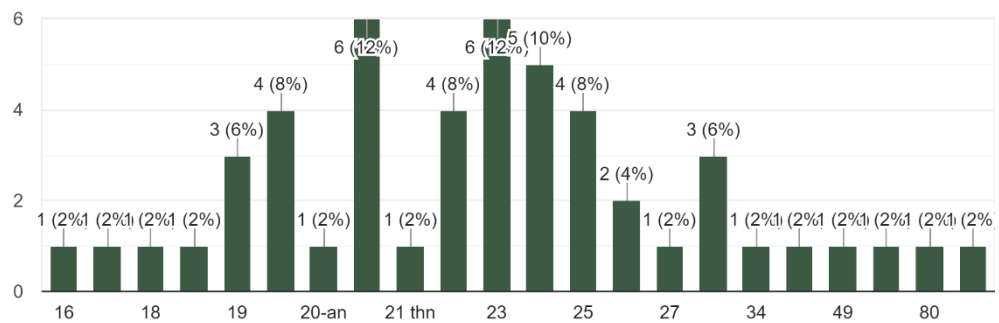
Jenis kelamin Anda?

50 responses



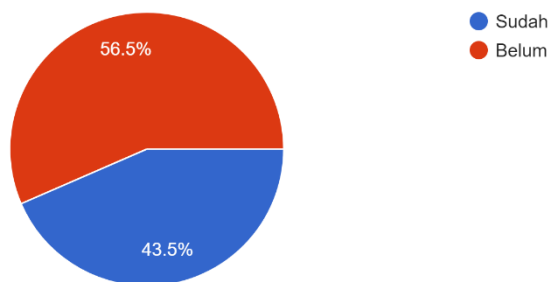
Bisa tuliskan usia Anda?

50 responses



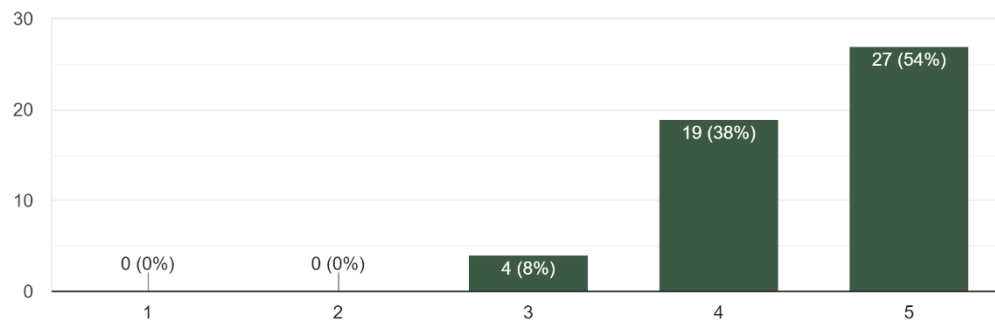
Sebelum menonton animasi ini, sudahkah Anda mengetahui tentang Nabi Khidir?

46 responses



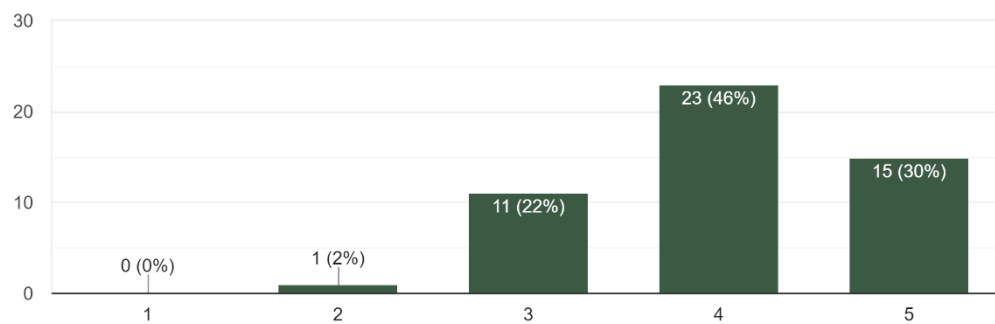
Konten dan Gaya Penceritaan

50 responses



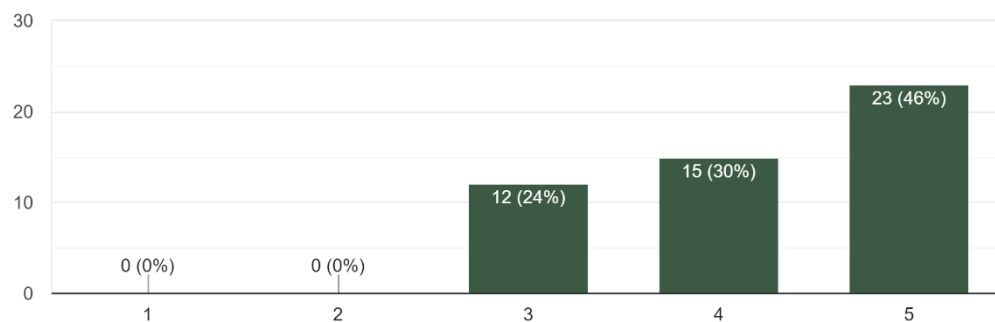
Gambar dan Visual

50 responses



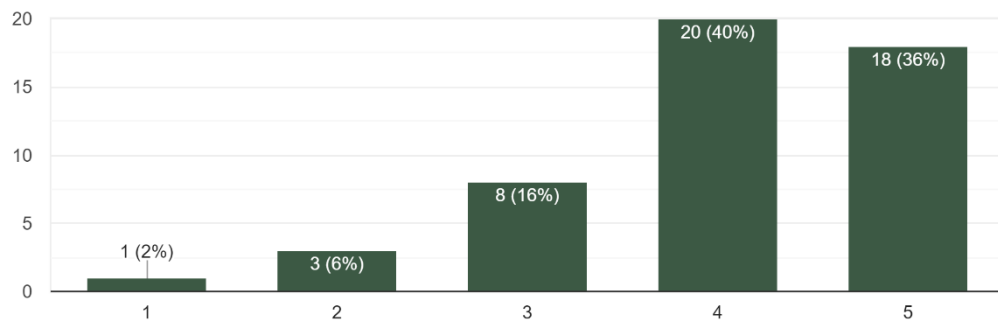
Dialog dan Tata Bahasa

50 responses



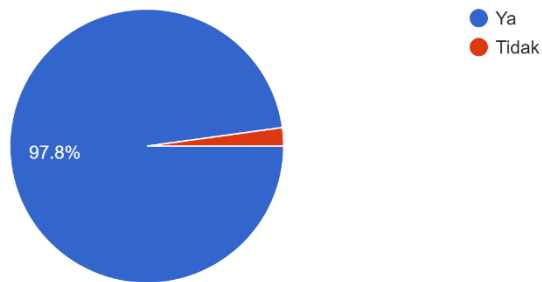
Musik dan Suara

50 responses



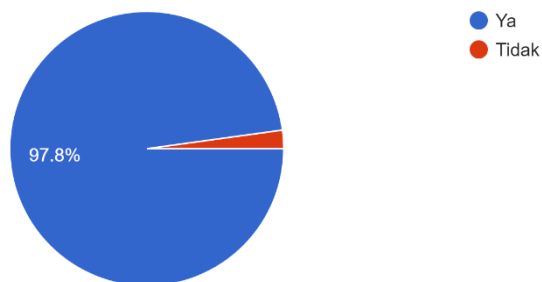
Apakah Anda dapat memahami dengan baik cerita tersebut?

46 responses



Apakah Anda tertarik untuk mengenal Nabi Khidir lebih dalam?

46 responses



Udah bagus gan. Cuma satu yg saya dapati kurang tepat secara literasi. Batu itu tidak bergeming. Karena arti bergeming menurut KBBI adalah tidak bergerak. Itu aja kritikananya. Sarannya, terus berkarya gan!!!

Ada beberapa kata yg diulang sebagai ekspresi kekagetan, misal "ba-bagaimana", dan bagian "ba" sangat terdengar seperti kata "bagaimana" yang dipotong di bagian setelah "ba". Saya rasa hal tsb kurang enak didengar dan lebih baik benar2 di dubbing dengan suara real tanpa dipotong2. Ada juga scene yg terkesan terlalu lambat. Sisanya sudah bagus, keep it up!

Mungkin hanya kualitas animasi, but understandable

Suara karakter kurang keras dan jelas.

Sudah bagus, keep up the good work!

Mungkin dibagian dubbing lebih di perluwes, kaya bicara sehari-hari aja

Sy paham, project ini dikerjakan 90% seorang diri.. masih banyak kekurangan jk disandingkan dgn film animasi yg beredar.. tp ini lngkah awal yg baik !

Motions blm halus

Pengisi suara blm terlalu menghayati

Tp background soundnya sudah bagus dan tepat

Terus berkarya ! Semangat

Salam hangat dr mahasiswa desain (sy baru mau tk. 3 hehe)

Suara kadang terlalu pelan dan kurang jelas

Just perfect, semoga lancar!

Semoga kedepannya bisa lebih baik gerakan gambarnya (tokoh saat berjalan, dll) karena masih terlihat agak kaku.

Dubbing masih bisa lebih rapih

BGM terlalu besar menutup voice karakternya , overall dari segi gambar dan gerakanya udah bgs

Ada suara yg kurang cocok dengan usia. Tpi ini ttp keren untuk ukuran animasi mahasiswa. Semoga dimudahkan sidangnya!

Gerakan jalannya belum mulus, masih patah patah

Overall keren! Bagian yang kurang ada di pengisi suaranya yang kurang memiliki karakter.

diperhalus lagi gambarnya

Diperdalam lagi akting suara untuk karakternya jika jadi beneran Serial Animasi. Terima Kasih

bagus

Terus berkarya

Saya suka animasi ini, rapi. Simple, tapi karena simple jadi keren hehehehehe, karena bisa gitu simple tapi bagus, itu kan susah. Hmm. Sarannya, musiknya terlalu bikin ngantuk kalau durasinya sepanjang itu hihi. Bye sukses selalu fiq

Di trailer setidaknya belum kelihatan siapa tokoh dan apa tujuannya ceritanya. Jd gak ngerti ini tentang apa, cuma penggambaran setting yg saya rasa bisa sy tangkap

suara dialog kadang terlalu pelan.

Mantap gan

Ada beberapa adegan berjalan yang tampak kaku, selebihnya sudah bagus ❤️ animasi kain jatuhnya keren banget!

Udah top banget, mungkin kualitas soundnya yang perlu diperbaiki agar lebih jernih lagi

Konten cerita yang ingin disampaikan cukup sederhana dan bagi saya "kisah" cukup tersampaikan dg baik, namun durasinya agak terlalu lama, keburu bosan (tapi style penceritaannya memang dibuat "slow" gitu ya), Dari pengamatan saya, untuk menjaga keefektifitas dari segi kualitas dan waktu pengerjaan, mending durasinya bisa dipersingkat sekitar 12 menit saja cukup.

semua nya di kemas dengan baik, mungkin sedikit yang perlu di perbaiki, pengisi suara nya. kurang cocok untuk beberapa karakter. overall bagus banget!

Jaga konsistensi dubbing dan perhalus aliran antar narasinya agar tidak kaku saat dibaca

Pertama, untuk bagian dubbing, penekanan nada dan konsistensi suara karakter perlu di perhatikan lagi. Lalu, untuk cut saat memperlihatkan jalan yg batunya telah disingkirkan, saya rasa zoom outnya ga enak karena terlalu panjang. Saran saya lebih baik diganti dengan gambar long shot frog eye/low angle kejadian tersebut disertai zoom out yg lebih ringan. Selanjutnya saat cut telapak kaki berjalan, tolong beri inbetween, minimal satu antar key kalau bisa. Karena sangat kaku dilihatnya kalau cuma key.

Dengan pengerjaan yang dilakukan semuanya sendiri, animasi ini sudah bagus sekali. Kekurangannya hanya di pengisi suara saja. Agak kurang maksimal. Intinya seperti ini, dengan pengisi suara yang seadanya seperti ini saja sudah bagus sekali. Namun, jika pengisian suaranya bisa lebih proper, saya yakin tugas akhirmu ini hasilnya lebih menakjubkan lagi. Overall saya suka sekali dengan penyampaian ceritanya yang mudah dimengerti. Semangat sidangnya ya! Insya Allah lulus dengan nilai terbaik, Aamiin...

Semangat berkaraya...

Hasil diskusi dan wawancara bersama santri Pondok Pesantren Elkisi:

Sebelum menonton animasi ini, apa kalian tahu mengenai Nabi Khidir?

Semua menjawab tahu

Apa yang kalian ketahui mengenai Nabi Khidir?

- Guru Nabi Musa
- Masih hidup hingga sekarang
- Meminum air abadi
- Pernah bertemu Sunan Kalijaga

Apa kalian dapat memahami dengan baik cerita tersebut?

Ya

Apa kesan yang paling kamu ingat dari animasi barusan?

- Bagus
- Sempel, sederhana
- Suara kurang terdengar

Coba deskripsikan Khidir di animasi ini dalam dua-tiga kata?

- Baik hati
- Tenang dan pendiam
- Tidak pandang bulu

Untuk episode lain dalam serial ini, apa yang ingin kalian lihat?

- Kelahiran Khidir
- Khidir meminum air abadi
- Khidir bertemu wali di nusantara seperti Sunan Kalijaga

BIOGRAFI PENULIS



Taufiq Aji Permana, atau biasa dipanggil Taufiq, lahir di kota Surabaya pada tanggal 8 Maret 1996 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis telah melalui pendidikan formalnya yang dimulai dari TK Raudlatul Jannah di Sidoarjo, kemudian dilanjutkan ke sekolah swasta SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya. Selanjutnya ialah jenjang menengah di SMP Negeri 12 Surabaya, dan kemudian masuk ke SMA favorit yaitu SMA Negeri 5 Surabaya. Pada tahun 2014, penulis dipercaya untuk menempuh pendidikan lanjutan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, di Fakultas Arsitektur Perencanaan dan Desain, bidang studi Desain Komunikasi Visual.

Sejak kecil, penulis telah gemar membaca komik dan menonton film kartun. Kegemaran ini kemudian berubah menjadi minat dalam hal menulis cerita serta membuat komik dan animasi. Penulis telah mengerjakan berbagai proyek komik maupun animasi. Beberapa di antaranya ialah komik *Akademi Gumbala* (2014), *Hikayat Buana* (2018), dan animasi *Khidir* (2019). Penulis percaya bahwa media komik dan animasi dapat menjadi jalan masa depan yang menjanjikan.

E-mail : ifnarta@gmail.com

Telp : +6282255999220